



Gry • Sprzęt i gadżety • NA CD PEŁNA WERSJA GRY **Kurczę Pieczone 2**

**click!**

WYDANIE SPECJALNE NR 13/'04

# explorer

## 2005

8.90 zł  
(W TYM 7% VAT)

### Hity & Shity

Przeboje i totalny szmelc A.D. 2004.  
U nas bez znieczulenia i ściemy...

### Wiedźmin str.12

Siwy dziadyga już wkrótce  
będzie gromić wrogów na  
ekranach naszych pecetów!

### Quake 4 str.22

Przed nami czwarte już  
„kwaknięcie”. Odgrzane  
kluchy, czy pyszne danie?

### GTA: str.18

## San Andreas

Gangsterskie zadamy tym  
razem przeniosły się do  
słonecznego San Andreas



**Konkursy  
z cennymi  
nagrodami!**

### Sprzęt na lata

Przegląd najnowszych kart graficznych, płyt  
głównych, procesorów, akcesoriów do PC...



nr indeksu  
358932  
ISSN 1509-0558  
9 771509 055747  
2 grudnia 2004



# Rollercoaster TYCOON 3

Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!

Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)

Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami

Możliwość projektowania tras kolejek

Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających

Profesjonalna polska wersja językowa

NAJBARDZIEJ ZWARIOWANY PARK ROZRYWKI POWRACA!



W sprzedaży już w grudniu!

© 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. © 2004 Chris Sawyer, Programming. © 2004 Frontier Developments Ltd. All rights reserved. Manufactured and marketed by Atari Europe SAS. Developed by Frontier Developments Ltd. Windows is either a registered trademark or trademark of Microsoft Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.

PC  
ROM



FRONTIER

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA  
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE  
CD PROJEKT

ATARI



Poczuj prawdziwą bliskość ze zwierzętami.

W sprzedaży od 9 grudnia!



# ZOO TYCOON 2



UBISOFT

Microsoft  
game studios



Zoo Tycoon 2® pozwoli ci poczuć prawdziwą bliskość ze zwierzętami bez narażania na przykre zapachy... Możesz karmić zwierzęta, budować im zagrody, a przy okazji masz gwarancję, że w nic nie wdepniesz i nic cię nie ugryzie. Zarządzaj całym Zoo tak, by zarówno goście, jak i zwierzęta były zadowolone. Co więcej, w każdej chwili możesz zwiedzić swoje Zoo sam, zrobić zdjęcia ulubionym zwierzętom i pokazać je znajomym na całym świecie! Stwórz najwspanialszy wirtualny ogród zoologiczny!





**13** jest w powszechnej opinii cyfrą przynoszącą pecha. My w przesady nie wierzymy, jednak – dla tak zwanego świętego spokoju – postanowiliśmy dodatkowy numer **CLICKA!** nazwać *Explororem* (uwaga – prosimy nie łączyć tej nazwy w żaden sposób ze sztandarową produkcją korporacji Microsoft). Tyle na początek.

Jak zapewne zauważyliście, nasza 13. różni się od normalnego wydania. Przede wszystkim, tym razem nie znajdziecie tu ani jednego testu gier już dostępnych – za to są zapowiedzi tego wszystkiego, co powinno pojawić się w sklepach w ciągu najbliższych miesięcy. Oprócz tego postanowiliśmy podsumować mijający rok. Co się udało, co nie – w co warto było grać, a jakie tytuły powinny trafić od razu do kosza. Wszystko opisane szczerze, a momentami wręcz złośliwie – bo w końcu mamy na to miejsce... Mamy nadzieję, że czytając ten numer naprawdę nieźle się ubawicie.

dobrej zabawy i...  
Wesołych Świąt oraz  
Szczęśliwego Nowego Roku  
życzy redakcja **CLICK!**



## CIEKAWOSTKI

Nowości, plotki i inne dziwactwa ..... 30  
*Specjalnie dla was wysmażone przez Joela*

## PRZED METĄ

Star Wars:  
Knights of the Old Republic 2 ..... 06  
Star Wars:  
Republic Commando ..... 07



Bard's Tale ..... 08  
Middle Earth Online ..... 10  
Wiedźmin ..... 12  
Dungeon Siege 2 ..... 14  
The Roots ..... 14  
Commandos: Strike Force ..... 16  
Morrowind 4 ..... 16  
GTA: San Andreas ..... 18  
Boiling Point ..... 20  
Stalker ..... 21  
Quake 4 ..... 22  
Dreamfall Longest Journey ..... 23  
Playboy The Mansion ..... 24  
Sid Meier's Pirates ..... 25  
Blitzkrieg 2 ..... 26  
Empire Earth 2 ..... 28



## HITY 2004

Przeboje minionego roku ..... 34  
*8 maniaków gier, 9 kategorii, jeden zwycięzca...*

## SHITY 2004

Padaka na maksa – nie tylko gry! ..... 40  
*Czego nie opłacało się kupować w A.D. 2004?*

## KTO TU RZĄDZI?

Producenci gier ..... 42  
*Kto się liczy w świecie elektronicznej rozrywki*

## TERAZ POLSKA!

Polacy nie gęsi, gry robić też mogą... ..... 44  
*...i robią je coraz lepsze, o czym wie cały świat!*

## BOHATEROWIE...

Herosi i heroiny 2004 ..... 46  
*Najbardziej wyraziste postaci z gier*

## FILMY & GRY

Co nowego w salach kinowych ..... 48  
*Produkcje wielkoekranowe na bazie gier*

## 3 X NAJ...

Naj, naj, naj ..... 50  
*Najzabawniejsze, najbardziej mroczne itd.*

## KONSOLOWO

Wszystko, co kręci konsolowców ..... 54  
*Zapowiedzi gier, sprzętu, nowości*

## GRATY I GADŻETY

Co można zrobić z nadmiarem gotówki? ..... 58  
*Najnowszy sprzęt – co jest „trendy”?*

## FUN

Rozrywka dla mało inteligentnych ..... 70  
*Czerstwe żarty wysmażone przez Randalla*

### Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharzewski (wódz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

### Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

### Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

### Teksty w numerze:

Kamil Brzózka, Paweł Karaszewski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński, Konrad Rawiński, Sławomir Serafin, Maciej

### Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak,  
Członkowie zarządu: Jerzy Szulwicz  
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański  
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski  
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski  
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

### Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333,  
04-026 WARSZAWA

### Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa



### Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Sz wajkowski, tel. (0-22) 516-35-17

### Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.,  
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

### Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków  
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są

zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD bez pisemnej zgody wydawcy zabronione.  
Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

### Click! w Sieci:

e-mail: click@click.pl, www.click.pl







Kierownica z technologią

Force Feedback

Formula Force GP

**tylko 259 PLN**

Sugerowana cena brutto dla klienta końcowego zawiera 22% podatku VAT.



Dostępna w najlepszych  
sklepach komputerowych



# STAR WARS

## KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Niedopieczeni miłośnicy gier fabularnych będą mieli wkrótce w czym zatopić zęby...



na krawędzi upadku, rycerze Jedi zostali wyróżnieni przez Sithów, a znany ci świat dogorywa po wielkiej wojnie. Po stać, w którą wcielasz się tym razem, jest ostatnim żywym rycerzem Jedi. Z powodów, o których teraz nie będziemy pisać, utracił on więc z Mocą – w efekcie jednym z pierwszych twoich zadań będzie wejście na Jasną bądź Ciemną

Ścieżkę. Choć ten motyw pojawił się już w pierwszej części gry, warto na chwilę się przy nim zatrzymać. Tym razem bowiem twoje wybory będą miały wpływ nie tylko na kierowaną przez ciebie postać, ale też na towarzyszących jej przyjaciele. Jeżeli staniesz się np. zły, tak samo zmienią się twoi towarzysze. Ale, ale. Nie chciałbym, aby wyszło, że w THE SITH LORDS nic się nie dzieje. Z racji, iż wcielasz się w ostatniego rycerza Jedi, w twoich rękach spoczywają losy całej galaktyki. Albo pokonasz Sithów i sprawisz, że Jasna Strona zatrumfuje, albo zajmiesz ich miejsce. Tak czy inaczej, twoja obecność na świecie stanowi dla Sithów zagrożenie. Dlatego też dołożą oni wszelkich starań, aby cię jak najszybciej zgładzić.

W każdej odsłonie „Gwiezdnych wojen” musi znaleźć się jakiś szczególnie zły przedstawiciel Ciemnej Strony. Tym razem będzie to Darth Sion – zdecydowanie najbrzydszy ze wszystkich mrocznych lordów. Szpetota Siona wynikać ma z faktu, iż w przeszłości został on dosłownie zdruzgotany i zniszczony. Jego ciało utrzymuje się w całości jedynie dzięki nienawiści oraz – oczywiście – Ciemnej Stronie Mocy. Autorzy gry obiecują przynajmniej kilka starć z tym mocno charakterystycznym dżentelmenem.

Co ciekawe, ludzie z Obsidian nie opracowali żadnego nowego kodu graficznego do napędzania KotOR 2. Gra działać będzie na kodzie graficznym pierwszej części i nie należy się spodziewać, że program zaskoczy cię swoim wyglądem. Naturalnie zaimplementowane mają być te wszystkie smaczki graficzne, które wprowadzono do użycia po premierze pierwszego KotOR – mam na myśli motion-blur, blask tekstur czy te zaje\$%^ efekty wybuchających granatów.

Więcej zmian pojawi się w samej konstrukcji gry. Przede wszystkim zwraca uwagę fakt, że każdy element zabawy zależeć będzie od ścieżki Mocy, którą podąża twoja postać. Dotyczyć ma to zarówno pojawiających się wyzwań, jak i dostępności potencjalnych towarzyszy. Ma to niezaprzeczalny sens. Niby dlaczego miałby dołączać się do ciebie jakiś bardzo zły Sith, gdy twoja postać przypomina np. Evana MacGregora z „Ataku Klonów”? Dzięki temu, autorzy z Obsidian liczą na zwiększenie tzw. replay-ability gry. Powiedziałbym, że słusznie. Zwłaszcza że podobnie jak w przypadku pierwszej części, rozgrywka ma odpowiadać zarówno wielbicielom Jasnej, jak i Ciemnej Strony Mocy.



### ZEMSTA SITHÓW

19 maja 2005 odbędzie się światowa premiera trzeciego Epizodu „Gwiezdnych wojen”. Z filmu dowiesz się o upadku Anakina Skywalkera, jego przemianie w Dartha Vadera oraz o ostatnich chwilach Republiki. Według oficjalnych doniesień ma być to ostatnia odsłona sagi, lecz z Georgem Lucasem nigdy nic nie wiadomo. Zainteresowanych trailerem „Zemsty Sithów” zapraszam na [www.starwars.com](http://www.starwars.com).

### Star Wars: KotOR 2: The Sith Lords

RPG

\* Lucas Arts / LEM  
\* [www.lucasarts.com/games/swkotor\\_sithlords/indexDark.html](http://www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords/indexDark.html)

☒ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: maj 2005 (PC), grudzień 2004 (Xbox)  
\* Gra dla: PC, Xbox

Kontynuacja „najlepszej gry fabularnej na konsolę Xbox” zapowiada się nawet bardziej smakowicie niż oryginał. Będzie dobrze!





# REPUBLIC COMMANDO

**Drużynowa strzelanina w barwach Armii Klonów? Ależ... proszę bardzo!**

**L**ucasArts nie zamierza nawet na chwilę zwolnić. Ledwie opadł kurz bitewny po STAR WARS: BATTLEFRONT, a już trzeba szykować się na kolejną wojnę. Mający ukazać się pierwszego dnia marca przyszłego roku REPUBLIC COMMANDO opowiada o przygodach oddziału specjalnego, walczącego podczas Wojen Klonów. Szykuje się mnóstwo strzelania, przedzierania przez niewraliczne punkty obrony przeciwnika, rzucania granatami i wydawania rozkazów podkomendnym.

A wszystko to w powalającej oprawie audiowizualnej. Czytaj dalej!

Kolejne gry osadzone w świecie „Gwiezdných wojen” są – niezaprzeczalnie – coraz lepsze. Doskonały KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC sprzedał się w milionach egzemplarzy na całym świecie, sieciowemu SW: GALAXIES zdążył już okrzepnąć i nawet przygotowuje się na przyjęcie pierwszego oficjalnego rozszerzenia, zaś BATTLEFRONT, choć prostszy niż konstrukcja cepa, zapewnia wiele godzin wciągającej zabawy. A prze-

tywy pierwszej osoby strzelaniną, w której wcielisz się w rolę dowódcy kilkusobowego oddziału Klonów. Jak można się spodziewać, w grze, poza elementami szeroko rozumianej akcji, pojawi się wiele wyzwań taktycznych. Twoich ludzi ma cechować rozbudowana Sztuczna Inteligencja, a twoim zadaniem będzie jak najlepsze wykorzystanie ich możliwości i doprowadzenie z powrotem do bazy w jednym kawałku. Na szczęście, zarządzanie „zasobami ludzkimi” ma odbywać się za pośrednictwem prostego interfejsu, który będzie się zmieniał w zależności od sytuacji. Dzięki temu wydanie rozkazu np. zajęcia pozycji bojowej i osłaniania danego korytarza będzie równie proste jak zlecenie np. wycofania się.

W SW:RC weźmiesz udział w szeregu efektownych misji, podczas których będziesz walczył, przejmował tajne akta i zajmował ważne punkty strategiczne. Przemierzysz kilometry tonących w mroku korytarzy, rozwalisz miliardy ton przeróżnych rodzajów droidów, odwiedź gest zalesiony Endor, opanujesz Kashyyk, zmierzysz się z najstraszliwszymi bestiami uniwersum „Gwiezdných wojen”, a nawet postrzelasz do tych czelakształnych owadów z Geonosiss. Co najważniejsze jednak, będziesz uczestniczył w wydarzeniach stanowiących treść nadchodzącego wielkimi krokami Epizodu Trzeciego. Jedną z atrakcji gry mają być m.in. spotkania z niesławnym Generałem Grievousem, głównym bohaterem negatywnym nadchodzącego filmu.

Co ciekawe, autorzy programu prezentują dość specyficzne podejście do tematu broni. Doskonale wiemy, jak to z reguły wygląda – kierowany przez ciebie bohater niesie na plecach mniejszy lub większy arsenał śmiertelnościowych zabawek, w których możesz do woli przebieierać. Twórcy SW:RC doszli najwyraźniej do wniosku,

że to zbyt skomplikowane. Kłony będą korzystać zawsze z tej samej giwery, jednak różne ustawienia parametrów będą zmieniały jej sposób działania. W ten sposób broń, która przed chwilą strzelała pociskami jonowymi, może być przełączana na granatnik albo... np. wyrzutnię łasic :-).

Jak pisałem, SW:RC ma zamiar powalić wszystkich oszałamiającą oprawą audiowizualną. Świat „Gwiezdných wojen” jeszcze nigdy nie wyglądał tak dobrze. Modele – tak Klonów, jak i występujących tłumnie przeciwników – ujmują dokładnością wykonania, zaś animacje postaci zdają się nie mieć sobie równych. Już sam sposób ukazywania akcji SW:RC

to właściwie jakość sama w sobie. Pewną część pola widzenia zajmuje bowiem, zgodnie z rzeczywistością zresztą, helm żołnierza oraz wyświetlane po jego wewnętrznej stronie wskaźniki i mierniki. Zresztą opowiadanie o grafice, którą możesz przecież obejrzeć, nie ma raczej sensu. No to jeszcze coś o dźwięku. Jak się okazuje, nie zapomniano o audiofilach – SW:RC ma być najlepiej udźwiękowioną grą w historii „Gwiezdných wojen”. Zważywszy na wzorcowe wręcz pod tym względem poprzednie produkcje LucasArts, strach się bać.

## SW: Republic Commando

Strzelanina FPP

\* Lucas Arts / LEM  
\* [www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/](http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/)

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: 1 marca 2005  
\* Gra dla: PC, Xbox

Zostajesz dowódcą czteroosobowego oddziału specjalnego Klonów, z którym wykonujesz przeróżne misje – od infiltracji, przez sabotaże, do masowych eksterminacji

## REVENGE OF THE SITH: THE VIDEO GAME

Piątego marca 2005 roku, dwa tygodnie przed planowaną premierą trzeciego Epizodu „Gwiezdných wojen”, ma się ukazać gra promująca kinowy obraz. Będzie to produkcja z pogranicza przygody i akcji, w której kierować będziesz losami Obi-Wana Kenobiego oraz Anakina Skywalkera. Już wiadomo, że kolejne wydarzenia oraz postawy obu bohaterów doprowadzą do wielkiej i tragicznej w skutkach konfrontacji. Choć w Sieci nie ma jeszcze na temat gry zbyt wiele informacji, pod adresem <http://www.lucasarts.com/ep3/> możesz znaleźć jej filmową zapowiedź.

*Miecze świetlne do lamusa. Żarówki OSRAM górą!*



# The BARD'S TALE

Luzak-zapiewało w poszukiwaniu dobrej zabawy. Oto nowy duch RPG!



Czego Waszmość Pani sobie życzy? Paskuda? No, nie jest Waszmość aż tak brzydka...

pelen złota by do tego zestawu pasował. Takie

**D**rodzy Państwo... Jeśli na początek powiem, że firma InXile Entertainment przygotowuje nową grę role-playing, szanowna publiczność zapewne z zachwyty nie zapieje. A co państwo powiedzą na nazwisko Brian Fargo? Halo, co to znowu za pomruki? Panie Zdzisiu, pan zamknie drzwi wejściowe. Nikt mi tu nie będzie przedwcześnie z teatru wylazil. A jak powiem, że pan Fargo wcześniej w Interplayu pracował nad FALLOUT i BALDUR'S GATE?

No, nareszcie szacunek widzę. Siadać i słuchać mej historii, tby zakute!

Zamykamy oczy i przenosimy się do średniowiecza, gdzie wino lało się obficie, a pleć brzydka stała w szranki i konkury, aby zdobyć serca dam. No, jeszcze mieszek

priorityty ma też tytułowy bard. Tylko jeszcze muzę dobrą lubi. I nie przeszkadza mu nawet fakt, że jego cudny głosik na początku zabawy jest no obrzydliwe szczury przywołuje. Czarów jak i muzyki – trza się latami uczyć! A on pobiera owe nauki równocześnie. Co nowy instrument pojmie, to i nową kreaturkę zawezwie. I one wdzięczne mu są wielce, towarzysząc w ostępach leśnych i przed przygodą strzegąc. Do zwiedzenia wszak piętnaście rejonów dostaniesz, a w każdym z nich od trzech do ośmiu poziomów.

Bard w sumie Don Juanem nie jest. Bohater z niego też żaden. Do ratowania świata mu niespieszno, raczej w kantine lubi sobie posiedzieć. A poza tym zjadliwa gadzina z niego. Mało, że lubi na temat wszystkich i wszystkiego, co napotka, jakieś kąśliwe uwagi zapodawać, to jeszcze kpi sobie z samego gatunku RPG. Oj, szuja jeden – kasa pierś, która go karmi. Tym bardziej, że od części klasycznych elementów role-playing bynajmniej nie stroni. Wina mszalnego się nałapał czy jak...

Nasz bohater głos wdzięcznie moduluje, sarkazm z powagą miesza i tekstami dowcipnymi sypie jak z rękawa. Wieść gminna niesie, że au-

torzy przygotowali 40 000 linii dialogowych, co zaiste wyczynem jest imponującym. Ten jego cięty język miejscami sprowadza nań niebezpieczeństwo. Weźmy na przykład wioskę opanowaną przez Wikingów. Można się z nimi zaprzyjaźnić, można też w osadzie wywołać małą rewolucję. Tyle że walka z całą hordą rudobrodych wojów to niezbyt zachęcająca perspektywa dla opieszałego śpiewaka. Tym bardziej, że jedyny sklepikarz też Wiking. I z flakonika z gorzalką nici.

Halo, panie „język” w drugim rzędzie! Futbol waść lubisz? A taką przyspiewkę „you'll never walk alone” pan znasz? Parafrazując, w THE BARD'S TALE „you'll never FIGHT alone”. I to mimo faktu, że tak naprawdę większość czasu bard spędza samotnie. Gdy jednak nadchodzi bitwa, śpiewem przywołuje maskary-towarzyszy. A walczy z wilkami, szczurami, zombie, zielonkawymi stworami o nazwie Trow i potworami spod powierzchni wody. Co ciekawe, gdy oponenci występują w grupach, potrafią zdobyć się na bardzo zaskakujące zachowania. Np. zjadają truchło kumpla, by samemu nabrać siły. Bard

Bliskie spotkanie trzeciego stopnia...

cały czas musi pamiętać, że obrona jest równie ważna jak atak. Nie można jeszcze pominąć milczeniem faktu, że gdy nasz bard znajduje lepszą broń niż aktualnie używana, jest ona automatycznie włączana do ekwipunku. Stara z kolei wymieniana jest na złoto – idealny układ dla niezbyt pracowitego miłośnika dźwięków. Wojując, bard rozwija cechy takie jak charyzma, siła, witalność czy zręczność. Nowinka w tym zestawie to poczucie rytmu, które rzecz jasna rozszerza możliwości przywoływania pomocniczych stworzeń.

Drodzy słuchacze! Dość już strzępiłem język. Widzę, że wszyscy mają ochotę przebieść się nieco w czasie. Pan Zdzisio zbiera zamówienia na grę. Dostarczymy ją w połowie przyszłego roku. Do zobaczenia i dziękuję za uwagę!

## Bard's Tale

RPG

\* InXile / Vivendi  
\* [www.inxile-entertainment.com](http://www.inxile-entertainment.com)

☐ Wersja polska  
☐ Tryb multiplayer

\* Premiera: połowa 2005 roku  
\* Gra dla: PC, PS2, Xbox



Każdy fan RPG ze śpiewem na ustach powinien zanurzyć się w świecie bardów i ironii...

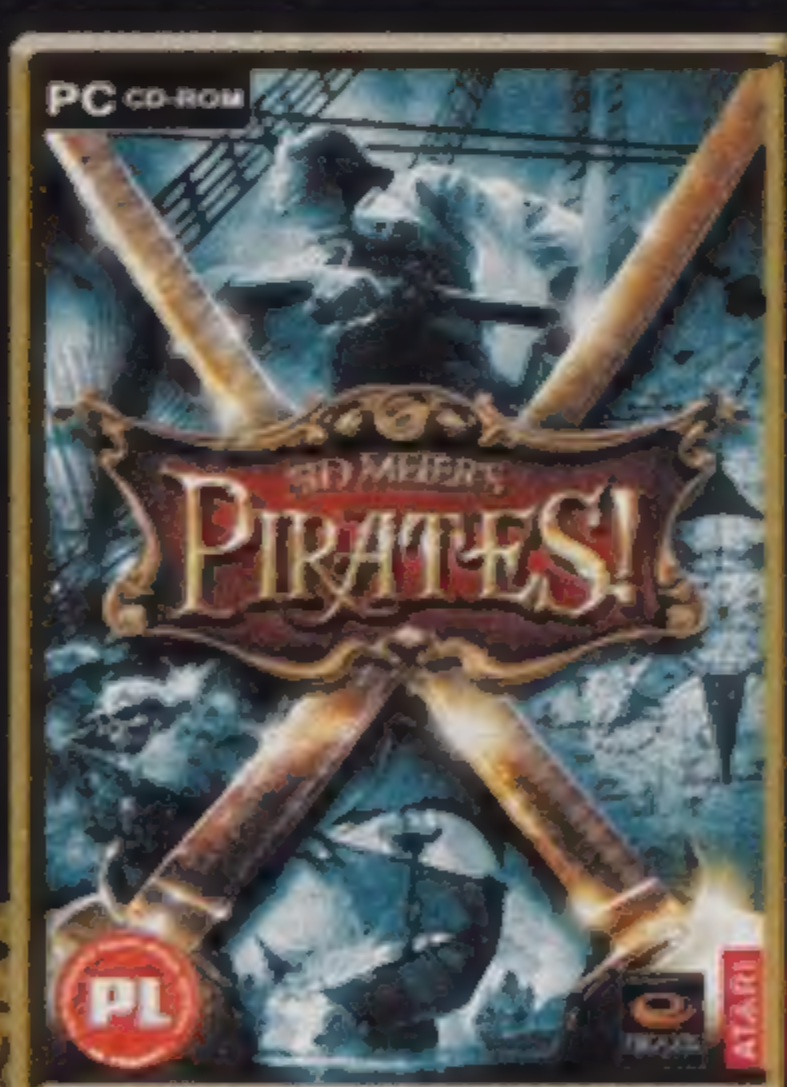
Na rozwałkę czeka pełna gama kreatur...





SŁAWA,  
BOGACTWO,  
KOBIETY.

ZDOBĄDŹ WSZYSTKO!



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH  
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTEGĘ  
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁA

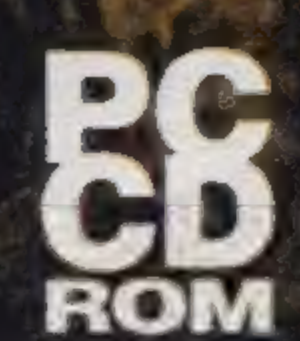


DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,  
POJEDYNUJ SIĘ O HONOR,  
SŁAWĘ I PIENIĄDZE



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ  
TAJEMNICZYCH WYSEPEK  
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW

W SPRZEDAŻY OD STYCZNIA



[WWW.PIRATES-GAME.COM](http://WWW.PIRATES-GAME.COM)  
[WWW.CDPROJEKT.INFO](http://WWW.CDPROJEKT.INFO)



© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU. Sid Meier's Pirates!  
© 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates! is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.



# the LORD OF THE RINGS™ MIDDLE-EARTH ONLINE

Wyjątkowo tłoczno zrobiło się ostatnio na scenie MMORPG. Do stawki dołączyły dwa poważne tytuły: EVERQUEST 2 oraz WORLD OF WARCRAFT. Niebawem do walki wkroczy MIDDLE-EARTH ONLINE oparty na trylogii J.R.R. Tolkiena

**W** MEO nie będzie ci dane stanąć bezpośrednio po stronie sił Saurona, co nie oznacza, że musisz wcielić się w grzecznego chłopca. Swoją postać możesz wybrać spośród czterech ras: Ludzi, Hobbitów, Elfów oraz Krasnoludów. Każda rasa uzyska dostęp do innych profesji, umiejętności rasowych oraz klas. **Dotychczas ujawnione klasy to: zwiadowca, wojownik, łotr, łowca, żołnierz, mędrzec, giermek.** Każdą z nich będziesz mógł rozwinąć na dwa sposoby – w zależności od podjętych podczas zabawy decyzji. Na przykład, elficki zwiadowca walczący z siłami Mordoru w celu uratowania świata rozwinie się w podklasę łucznika. Ten sam zwiadowca, odrzucający elfickie zasady oraz reguły, korzystający z zakazanych broni, ale też walczący przeciwko nadciągającemu Złu, przekształci się w mściciela.

Jakich kremików używa ta panna, że ma taką szarą skórę?

Rozwój umiejętności oraz statystyk postaci w MEO będzie bazował na wykonywaniu misji, walce z podwładnymi Saurona, treningu w rzemiosłach oraz specjalnym systemie opartym na czasie. Ostatnia metoda polega na wybraniu pożądanej statystyki oraz wyłączeniu gry – postać sama, bez ingerencji gracza, będzie się powoli doskonalić. Twórcy zapewniają, iż ten sposób nie będzie dorównywał aktywnemu treningowi z udziałem człowieka, jednak umożliwi weekendowym graczom rozgrywkę pełną wrażeń.

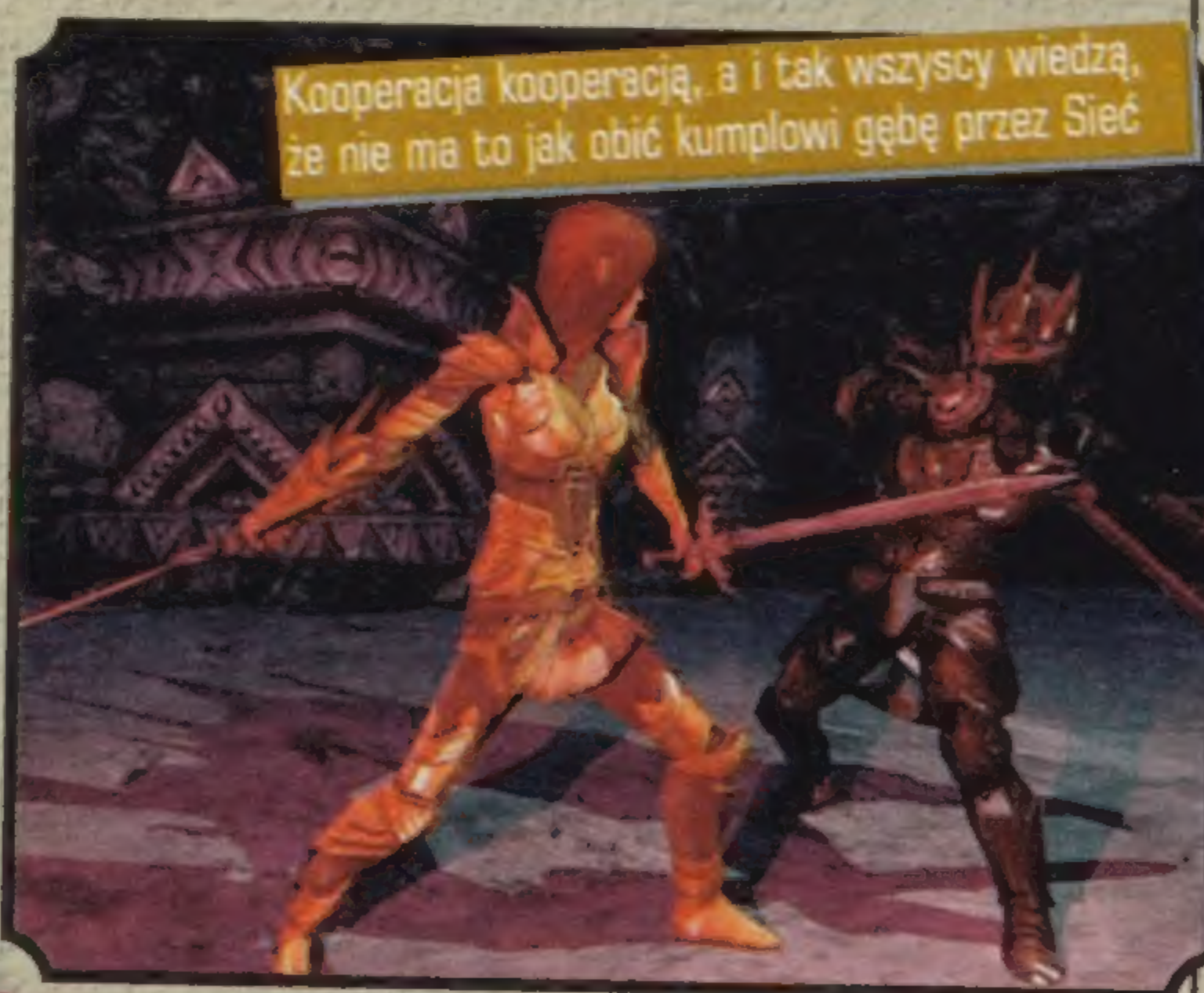
Śródziemie jest światem magicznym – MEO trzyma się tej reguły. Każda z ras otrzyma swój

stać nie straci ekwipunku, tylko otrzyma karę w postaci zredukowanych statystyk i umiejętności. Na razie nie wiadomo, czy będzie to trwały efekt.

Świat gry ma być wyjątkowo rozbudowany i zgodny z zapiskami Tolkiena. **Przejście przez Shire ma zajmować około 45 minut, zaś przebiegnięcie z Szarej Przystani do Rivendell mniej więcej 10 godzin realnego czasu.** Transport konny zostanie udostępniony dopiero, gdy ukaże się dodatek z regionem Rohanu. Początkowo dostępny będzie „tylko” Eriador, włącznie z Shire, Rivendell, Moria, Szarą Przystanią itp. Pozostałe krainy i podziemia mają być dołączane wraz z płatnymi dodatkami. Autorzy przewidują, iż na pojedynczym serwerze jednocześnie będzie mogło się spotkać około 3000 graczy. Nie jest to zbyt duża liczba – społeczność będzie musiała być rozbita na dziesiątki serwerów, a szkoda.

Ciekawą informacją jest możliwość posiadania własnych czterech ścian, w których można składować skarby albo odpoczywać. Każdy mieszkaniec Śródziemia może zakupić predefiniowany projekt architektoniczny domu i umieścić go w wybranym przez siebie miejscu. Wystrój wnętrza ma zależeć tylko i wyłącznie od twojej wyobraźni. W celu utrzymania domostwa trzeba opłacać czynsz, zależny od wielkości i lokalizacji budowli, bądź utrzymywać odpowiedni status społeczny (w przypadku Elfów).

Kooperacja kooperacją, a i tak wszyscy wiedzą, że nie ma to jak obić kumpłowi głowę przez Sieć



własny styl magii, jedynie Hobbici będą pozbawieni nadprzyrodzonych mocy.

System walki MEO nie został do końca określony. Wiadomo, iż będzie wymagał ciągłej uwagi. Bardzo oryginalnie rozwiązano kwestię otrzymanych ran i urazów. Każda postać będzie miała pulę punktów wytrzymałości oraz zdrowia. W boju najpierw wyczerpuje się ta pierwsza, dopiero później zaczynasz otrzymywać obrażenia. **O ile wytrzymałość możesz szybko odzyskać, to zdrowie wymaga ingerencji lekarza, magii leczniczej bądź rozbicia obozu i przenocowania.**

Śmierć w MEO zostanie zastąpiona utratą przytomności – w książkach nie było zbyt wiele o wskrzeszaniu. Znokautowana po-

Jak w każdym RPG'u, tak i tutaj nie mogło zabraknąć oblesnych pajęczaków. A fuji!!!



Bardzo dużo małych goblinców może spuścić gorszy łomot niż jeden bardzo duży Balrog :)



Żaden MMORPG nie może istnieć bez PvP (walki pomiędzy graczami). MEO ma oferować tę opcję jedynie za obopólną zgodą graczy. Dla spragnionych rywalizacji mają zostać utworzone specjalne serwery PvP z bardziej liberalnymi zasadami walki.

Najprawdopodobniej wszystkie stworzenia z trylogii trafią do MEO. Na bank pojawią się: orkowie, Uruk-Hai, pająki, wilki, wargowie, nieumarłe szkielety, upiory, a nawet ognisty Balrog oraz smoki!

MEO będzie śmigać na ulepszonej wersji silnika graficznego użytego w ASHREON'S CALL 2. Jest to dobra informacja, gdyż AC2 to jedna z najładniejszych online'ówek. Oby tylko wymagania nie były zbyt wysokie.

Pierwotnie gra miała zostać ukończona jeszcze przed Gwiazdką 2004, jednak ogrom świata oraz ambitne podejście do wielu elementów rozgrywki zaowocowały opóźnieniem. Premiera ma odbyć się w roku 2005 – dokładna data nie została jeszcze podana. Należy albo zaopatrzyć się w cierpliwość, albo przeczekać ciężkie czasy w innym wirtualnym świecie.

## Middle-Earth Online

MMORPG

\* Turbine  
\* [www.middle-earthonline.com](http://www.middle-earthonline.com)

☐ Wersja polska  
☒ Tryb multiplayer

\* Premiera: 2005  
\* Gra dla: PC

MEO ma być grą wyjątkowo wierną trylogii J.R.R. Tolkiena i jednocześnie pozycją z największym potencjałem RPG w historii MMORPG



W SPRZEDAŻY  
OD 25  
LISTOPADA!



FORGOTTEN REALMS

# Neverwinter Nights™

EDYCJA  
KOLEKCJONERSKA

PRZEDSTAWIAMY EDYCJĘ KOLEKCYJONERSKĄ NEVERWINTER NIGHTS.  
TO UNIKALNE WYDANIE JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER RPG WSZECH CZASÓW ZAWIERA NIE TYLKO  
PODSTAWOWĄ EDYCJĘ SŁYNNEGO NEVERWINTER NIGHTS, ALE TAKŻE OBA OFICJALNE DODATKI:  
SHADOWS OF UNDRENTIDE I HORDES OF THE UNDERDARK.

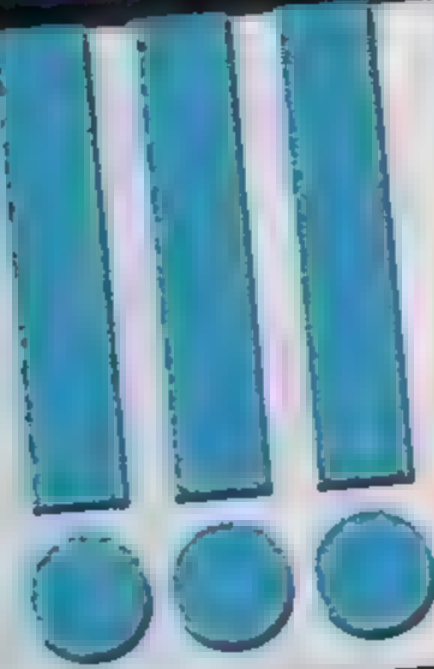
UNIKALNA EDYCJA KOLEKCJONERSKA TO:

3CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS • 1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE  
1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK • 1CD Z LICZNYMI DODATKAMI DO GIER  
INSTRUKCJA DO GRY I OBU DODATKÓW • WSZYSTKIE UAKTULANIENIA DO GRY I OBU DODATKÓW  
WYJĄTKOWO ATRAKCYJNA CENA 129.90 ZŁ!

[illegible]



Najbardziej oczekiwana  
polska gra RPG w historii  
komputeryzacji



# THE WITCHER

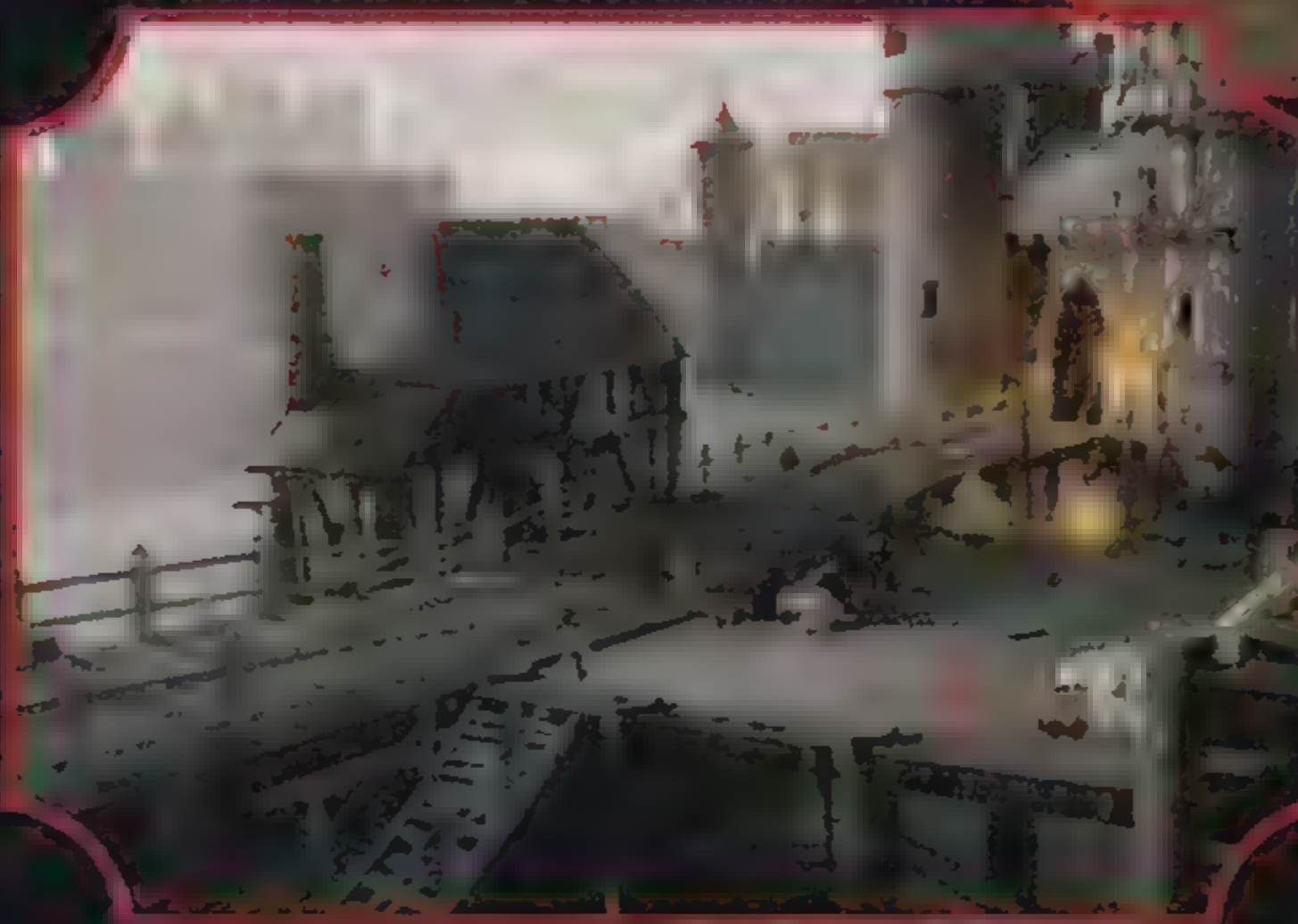
Na słowiańską chatę nie pasuje, bo  
słowiańscy chłopcy mieszkali z kurami,  
krowami i knurami pod jednym dachem

Analizując powyższy obrazek, można  
dojść do wniosku, że wiedźmini przy-  
cisków do papieru nie znali...

**C**ykł powieściowy Andrzeja  
Sapkowskiego aż prosił się  
o sfilmowanie. Niestety,  
ekranizacja dokonana przez  
początkującego reżysera Marka  
Brodzkiego załamała nawet naj-  
mocniejszych psychicznie fanów.  
Ludzie wychodzili z kina zniesmaczeni gu-  
mowymi potworami, Malborkiem udającym  
Cintre i kosmicznie kiepskim aktorstwem  
dziewczynki grającej Ciri. Co ciekawe, sam  
Sapkowski uznał ekranizację za dobrą...

Na szczęście za grę komputerową wzięli się  
ludzie, którzy o elektronicznej rozrywce wie-  
dzą niemal wszystko. Bossowie CD Projektu  
już od ponad 10 lat rządzą polskim rynkiem  
i z każdym rokiem dowodzą, że dla nich liczy  
się przede wszystkim gracz. Nie dziwne-  
go, że o **WIEDŹMINIE** pisze już cała  
zachodnia prasa, a na ostatnich tar-  
gach E3 program wywołał sensację.

Za scenariusz odpowiadają Me-  
ciej Jurawicz i Jacek Komuda,  
byli dziennikarze GLICKA i jedno-  
cześnie autorzy gry fabularnej „Dzi-  
kie Pola” (Jacek napisał też kilka  
dobrze przyjętych powieści z cza-  
sów Polski warcholskiej). Obaj  
postanowili możliwie wiernie  
trzymać się realiów książki,  
a jednocześnie nie  
powielać rozwiązań sce-  
nariuszowych Sapkow-  
skiego. Wszystko po to, by  
gracz bawiąc  
się pozna-  
wał



wiedźmińskich, stworzy drużynę  
i wypełni kilkadziesiąt questów. Po-  
walczy również z mantikorami,  
strzygami i vranami. Odnajdzie mnó-  
stwo przedmiotów, z których część  
schowa w przepastnej torbie. Auto-  
rzy obiecują zmieniające się pory  
dnia oraz spotkania z postaciami  
znanymi z książek. Nie zabraknie też  
charakterystycznego Sapkowego  
poczucia humoru, które uatrakcyjni  
niejeden dialog i uczyni program  
ciekawszym. Jeśli zaś całość od-  
niesie sukces, tak w kraju, jak  
i za granicą, powstanie do-  
datek. Scenarzyści mają  
już ponoć kilka niezłych  
pomysłów.

Jedynym zagroże-  
niem dla komputero-  
wego **WIEDŹMINA**  
jest niewielkie doświadc-  
zenie jego producentów.  
Dotychczas nie zrobili  
żadnej gry, nie dziw-  
nego, że prace idą  
im nie szybciej niż  
twórcom DUKE  
NUKEM FOREVER.

W przeciągu ostatnich trzech lat  
**WIEDŹMIN** zdołał zmienić silnik graficzny  
i głównego bohatera. Oby był to dobry zwi-  
astun, na przykład rzetelnego dopracowania  
oraz przetestowania gry!

zupelnie nową przygodę Geralta z Rivi i raz po  
raz dawał się zaskoczyć. Wzięje późniejszych lo-  
sów wiedźmina zaakceptował już pisarz, pro-  
sząc jedynie o kilka drobnych poprawek.

Gra wykorzystuje znany z NEVERWINTER  
NIGHTS silnik Aurora, który został oczy-  
wiście rozbudowany i dostosowany do  
potrzeb programu. Wzbogacono go  
o tysiące drobnych detali, efektów  
specjalnych i smaczków, dzięki  
którym świat gry nie wygląda już tak  
blokowo jak w przeszłości.

Dorzucono też engine Kar-  
ma firmy Criterion, narzę-  
dzie odpowiadające za fizykę  
wszystkich obiektów i po-  
staci. **Wiedźmina** wciąż  
ogląda się z kamery izome-  
trycznej, lecz w dowolnej  
chwili można przełączyć się na TPP. Niespo-  
dzianką jest również interfejs, do obsługi  
którego nie potrzebna jest klawiatura. Oczy-  
wiście, jeśli tylko zechcesz, nadal będziesz  
mógł z niej korzystać.

Zabawa pomyślana została na równe 40 go-  
dzin. W tym czasie gracz doszlifuje umiejęt-  
ność walki mieczami, opanuje pięć znaków

**Hania, 38 lat,  
koeba dzieci  
i chińską kuch-  
nię. Szuka męża  
w wieku 35-41**

## Wiedźmin

Rodzaj gry

CD Projekt Red Studio  
wydanie CD Projekt Red Studio

Wersja polska  
Fryk multimedialny

Premiera: koniec 2006  
Gra dla: PC

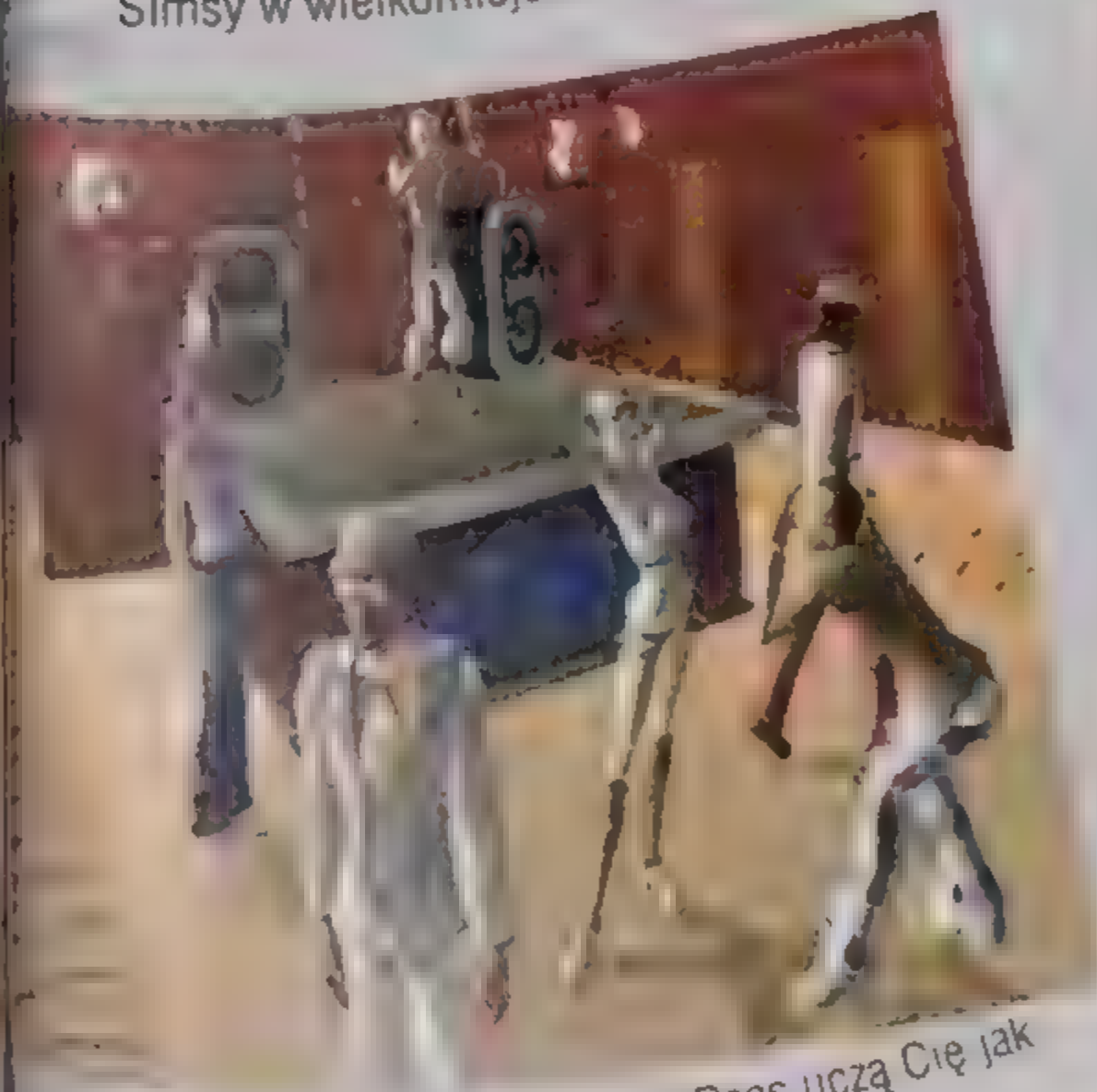
**Zdecydowanie najciekawszy i największy  
polski projekt RPG.** W naszym kraju na pew-  
no zdobędzie popularność, ale czy ludziskom  
z Zachodu spodoba się Sapkowski?



# SIMS



Simsy w wielkomiejskim stylu.



Członkowie The Black Eyed Peas uczą Cię jak poruszać się w zakręconym stylu



LIST 2004 157

THE URBZ™ SIMS IN THE CITY™

## CIESZ SIĘ ŻYCIEM W MIEŚCIE

# THE URBZ™

BAW SIĘ JAK  
**V.I.P.**

OD ZMIERZCHU  
DO ŚWITU

## ANIOŁ CZY DIABEŁ

KORZYSTAJ ZE ŚWIATOWEGO ŻYCIA  
ZOBACZ JAK WYGLĄDA ŻYCIE NA NIZINACH

Zawiera  
nowe piosenki  
**The Black  
Eyed Peas**

## STYL

WYGLĄDAJ DOBRZE NAWET  
GDY JESTEŚ WYCZERPANY  
IMPREZAMI



Challenge Everything



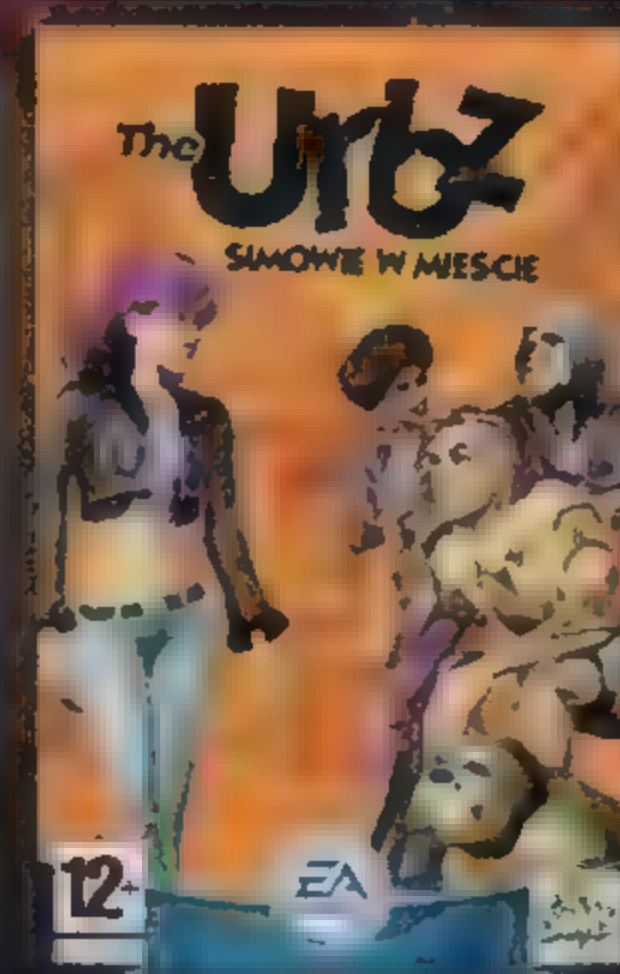
PlayStation 2

XBOX

NINTENDO  
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

Zacznij życie już w listopadzie.



12

eagames.co.uk/theurbz

©2004 Electronic Arts Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, logo EA GAMES, The Urbz, Sims in the City, The Sims, Sims oraz logo Sims są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts Inc. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE ORAZ LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. Logo „PlayStation” oraz „PS” Family są zastrzeżonymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, oraz logo Xbox są zastrzeżonymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach i są wykorzystywane na licencji udzielonej przez Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.



# DUNGEON SIEGE

Bumelowania  
w jaskiniach  
ciąg dalszy...

**W**ydany 3 lata temu DUNGEON SIEGE nie był grą specjalnie ambitną i skomplikowaną. Był za to programem miłym i bezpretensjonalnym, w przeciwieństwie do NEVERWINTER NIGHTS, która to gra z nieznanymi mi przyczyn zdobyła spore grono wielbicieli. No cóż... DUNGEON SIEGE II ma teraz szansę się odgryźć i ostro powalczyć z nadchodzącym NWN2. Akcja seque-la rozgrywa się ponad sto lat po

wydarzeniach z części pierwszej, można więc przypuszczać, że opowiedziane historie będą raczej luźno ze sobą związane. Dzięki temu gracze stykający się z DUNGEON SIEGE po raz pierwszy nie poczują się zagubieni.

Przeobrażeniom poddano interfejs, który zyska nowe, wygodne funkcje. Najważniejszym novum jest automatyczne porównywanie parametrów posiadanego ekwipunku. Przykładowo, jeśli nasz bohater znajdzie w jaskini nową szabelkę, a sam do walki używa zarzewiałego szpada, to w okienku przedmiotów przy owej szabelce pojawi się skierowana ku górze strzałeczka, sugerująca korzyści ze zmiany oręża. Podobnych zmian ma być więcej. Ułatwione zostanie również formowanie i prowadzenie drużyny, która w poprzedniej części potrafiła się pogubić. Również walka ma być teraz prostsza, szybsza i bardziej intuicyjna, chociaż nie mam pojęcia, co tak naprawdę kryje się za tym stwierdzeniem.

Przez 3 lata, które minęły od premiery pierwszej części gry, engine zdążył się mocno zestarzeć. Dlatego też developer zakasał rękawy i mocno poprawił stary kod. Wrzucono zupełnie nowe efekty specjalne, zastosowano większe tekstury, poprawiono oświetlenie, a we wszyst-

ko wpakowano dodatkowe trójkąty. I znów wygląda to przyzwoicie. Do komponowania muzyki zasiadł Jeremy Soul, a zatem wiadomo, że będzie dobrze. Zmianom ulegnie też tryb Multiplayer.

Limit graczy mogących brać udział w grze sieciowej zostanie zwiększony, a każdy z zawodników będzie mógł teraz kontrolować całą drużynę zamiast jednego bohatera. Oznacza to możliwość organizowania naprawdę konkretnych potyczek.

Nowy DUNGEON SIEGE raczej nie ma szans zawieść graczy, którzy pokochali „jedynekę”. Więcej, ładniej, sprawniej, bardziej rajcownie... Premiera w pierwszym kwartale 2005.

## Dungeon Siege II

Akcja RPG

For Windows Game

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: I kwartał 2005

Strona: www.pc

Znosi się na solidny sequel bardzo solidnej gry. I tak być powinno być!



tekst: Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz

## Korzonki z Wrocławia... Pychota!

# THE ROOTS

**O**kazuje się, że WIEDZMIN to nie jedyny polski projekt RPG, nad którym trwają zaawansowane prace. Wrocławska ekipa Tannhauser Gate powoli kończy THE ROOTS. Autorzy kładą szczególny nacisk na trzy aspekty zabawy: fabułę, eksplorację oraz walkę. Ale po kolei.

Rzecz dzieje się w krainie Lorath, której mieszkańcy pokój mieszkańcy wiodą szczęśliwy żywot, z dala od trosk i niebezpieczeństw. Sielanka kończy się z chwilą, gdy zaczynają usychać strzegące krainy magiczne drzewa. Grasz jako Yen, strażnik Drzewa Życia, mając za zadanie zaprowadzić porządek w Lorath.

Zabawa polega głównie na włóczędztwie po świecie gry. Bohaterowi towarzyszyć będzie drużyna, zmieniająca swój skład wraz z rozwojem historii. Dodatkowe miecze przydadzą się bardzo, bowiem radosną wędrówkę przerywać będą starcia z potworami (około 100 rodzajów). Walki stoczysz w systemie turowym, na specjalnych arenach – trochę na modłę japońskich gier

RPG. Będziesz miał jednak dużo większą kontrolę nad bohaterem podczas starcia. Np. będziesz mógł dowolnie poruszać się po placu boju w trakcie swojej tury. Zdobyte punkty doświadczenia posłużą naturalnie do rozwijania poszczególnych umiejętności. Ich poziom będzie można podnieść również przez częste używanie danego „skilla” bądź wyszkolić się u jednej z postaci niezależnych.

Wielowątkowa historia, o której autorzy mówią niespecjalnie chętnie, będzie się rozwijać wraz z odwiedzaniem kolejnych kluczowych lokacji – znów widać inspirację gatunkiem JRPG. Chwilę wytchnienia zapewnią dwie minigry. Pierwsza z nich to bliżej niesprecyzowana gra logiczna, w którą będzie można pobawić się z postaciami zamieszkującymi świat gry. Druga to wyścigi balonów.

Jakkolwiek grafika w tej chwili nie wywołuje szybszego bicia serca, producent chwali się zaawansowanymi efektami pogodowymi. Pojawiają się np. gęste mgły, porywiste wichury, ulewy, zamiecie śnieżne, burze piaskowe.

KORZONKI zadebiutują pod koniec lutego na pecety oraz Xboxa. Na N-Gage natomiast równolegle powstaje THE ROOTS: GATES OF CHAOS. Ciekawe, co wyjdzie spod igły wrocławskiej ekipy?

## The Roots

RPG

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: Luty 2005

Strona: www.pc

WIEDZMINOWI różne konkurencja. Jest nadzieja na przyzwoity tytuł z fajną fabułą



tekst: Maciej „Fantazyoosh” Waszkiewicz



# Nasz Mistrz Rajdowy

Bogdan Choma poleca!

# Nowa Rewolucyjna Technologia „AI Gini-Tech”

Generuje vibracje, nawet w grach, które nigdy nie wibrowały pod DirectX.



Kompatybilne z  
PlayStation  
PlayStation 2  
PC USB



## Compressor Supreme & Evolution Wheel

- ▶ Kąt obrotu 180 stopni
- ▶ Kompatybilna ze wszystkimi grami
- ▶ W pełni programowalne przyciski
- ▶ Programowalna, 4-kerunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny\*
- ▶ Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- ▶ Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- ▶ Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- ▶ Stylowa kolorystyka, dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
- ▶ Wysuwany trzpień i 3 kąty pochYLENIA kolumny kierownicy
- ▶ Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami.



Nie daj się nabrać  
**na podróbki.**  
Kup oryginał  
**w dobrej cenie!!!**



### Company Wins Deal

- Call today for a  
 FREE INFORMATION KIT  
 and more information  
 on the exciting new  
 business opportunities  
 available in the  
 homebased market.  
 Call 1-800-828-8888  
 or write to: Homebased  
 Opportunities, P.O. Box  
 1000, Littleton, CO 80120



1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 26

1. *Pharmaceutical Industry*  
 2. *Medical Devices Industry*  
 3. *Biotechnology Industry*  
 4. *Health Insurance Industry*  
 5. *Hospital Industry*  
 6. *Pharmacy Industry*  
 7. *Medical Research Industry*  
 8. *Medical Education Industry*  
 9. *Medical Device Manufacturing Industry*  
 10. *Medical Device Distribution Industry*  
 11. *Medical Device Sales Industry*  
 12. *Medical Device Marketing Industry*  
 13. *Medical Device Support Industry*  
 14. *Medical Device Training Industry*  
 15. *Medical Device Maintenance Industry*  
 16. *Medical Device Repair Industry*  
 17. *Medical Device Replacement Industry*  
 18. *Medical Device Upgrade Industry*  
 19. *Medical Device Decommissioning Industry*  
 20. *Medical Device Recycling Industry*



• **How to use the book**

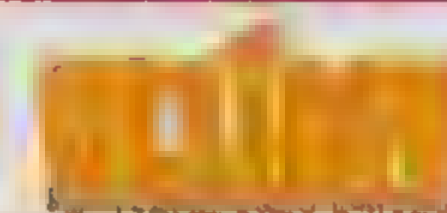
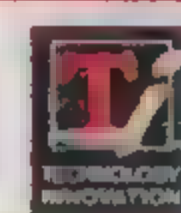
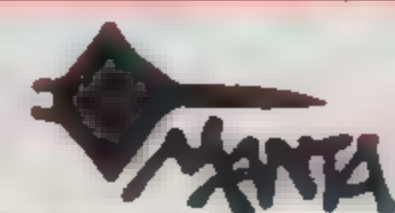
1. *Chlorophyll a* (mg/g)  
 2. *Chlorophyll b* (mg/g)  
 3. *Chlorophyll a + b* (mg/g)  
 4. *Carotenoids* (mg/g)  
 5. *Chlorophyll a* (mg/g)  
 6. *Chlorophyll b* (mg/g)  
 7. *Chlorophyll a + b* (mg/g)  
 8. *Carotenoids* (mg/g)



11/11/2019  
 11/11/2019  
 11/11/2019

- [illegible]

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4  
03-876 Warszawa, tel.: (22)332 34 50, fax: (22)332 34 60, e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)  
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa: [www.ultima.pl](http://www.ultima.pl), e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl) tel. (22)654-60-43





# COMMANDOS STRIKE FORCE

Poważna zmiana gatunkowa – czy uda się zachować tę samą jakość?

Budujemy nowy dom, jeszcze jeden nowy dom...



**W**śród turowych strategii seria COMMANDOS zajmuje poczesne miejsce. Co prawda nie wszystkim graczom (w tym i mnie) jej zasady odpowiadają, jednak duże grono zagorzałych fanów kaze do tytułu podchodzić z respektami. Miliony sprzedanych kopii podsunęły autorom ryzykowny pomysł – postanowili

przejsć do gatunku, gdzie konkurencja jest wyjątkowo silna, czyli do FPP.

W wersji „first person perspective” o podtytuł STRIKE FORCE kontrolować będziesz poczynania trzech komandosów. Pierwszy z nich to „zielony beret”, ekspert od ciężkiej broni. Drugi bohater to wyciszony profesjonalista, snajper o zabójczej skuteczności. Siład uzupełnia szpieg, który jak nikt inny potrafi zaskoczyć wroga w samym centrum jego bazy. Sukces misji zależy będzie od umiejętnego wykorzystania zdolności wszystkich żołnierzy.

W czasie zabawy odwiedzasz Sowiecką Rosję (a konkretnie Stalingrad), Francję oraz Norwegię. Czas akcji to II wojna światowa. Wśród misji w kampanii dla pojedynczego gracza znajdziesz sabotażowanie niemieckiego okrętu, uwalnianie

jeńców należących do francuskiego ruchu oporu, zastawianie pułapek na wroga czy porwanie ich generała. Co istotne, mapy mają pozostawiać graczowi sporą swobodę działania, przez co cele misji będzie można osiągnąć na różne sposoby. Pamiętaj, że każda twoja decyzja wpłynie na dalszy przebieg bitwy, więc swoje ruchy planuj bardzo starannie.

Szef Pyro (producent gry) w taki oto sposób reklamuje swoje najnowsze dzieło: „Poprzez połączenie taktycznego podejścia odziedziczonego po poprzednich częściach COMMANDOS z intensywną akcją gry FPP, STRIKE FORCE zapewni bardziej rozumne podejście do gatunku gier wojennych. STRIKE FORCE to nasz najbardziej ambitny projekt w historii i mamy nadzieję, że ustanowi nowe standardy, według których będziemy oceniać przyszłe gry.”

Poza kampanią dla pojedynczego gracza program posiadać będzie także tryb sieciowy, w którym zmierzy się do ośmiu graczy.



Snajperowi nigdzie się nie spieszy

## Commandos: Strike Force

Taktyczna strzelaninka

- \* Pyro / Eidos
- \* <http://csf.pyrostudies.com>

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- \* Premiera: wiosna 2005
- \* Gra dla: PC

Jeśli tylko autorzy nie zanizają poziomu w stosunku do poprzednich części gry, czeka nas smakowity kąsek

## Gra RPG wyglądała lepiej niż niejeden film CGI? Fajnie



**K**ażdy, kto choć trochę interesuje się komputerowymi grami RPG, musiał słyszeć o serii ELDER SCROLLS, a przynajmniej o jej ostatniej odsłonie – MORROWIND. Jakiś czas temu recenzenci prześcigali się w pochwałach tej gry. Wskazywano na bogactwo rozgrywki, nagradzano wielowątkowy scenariusz, opiewano

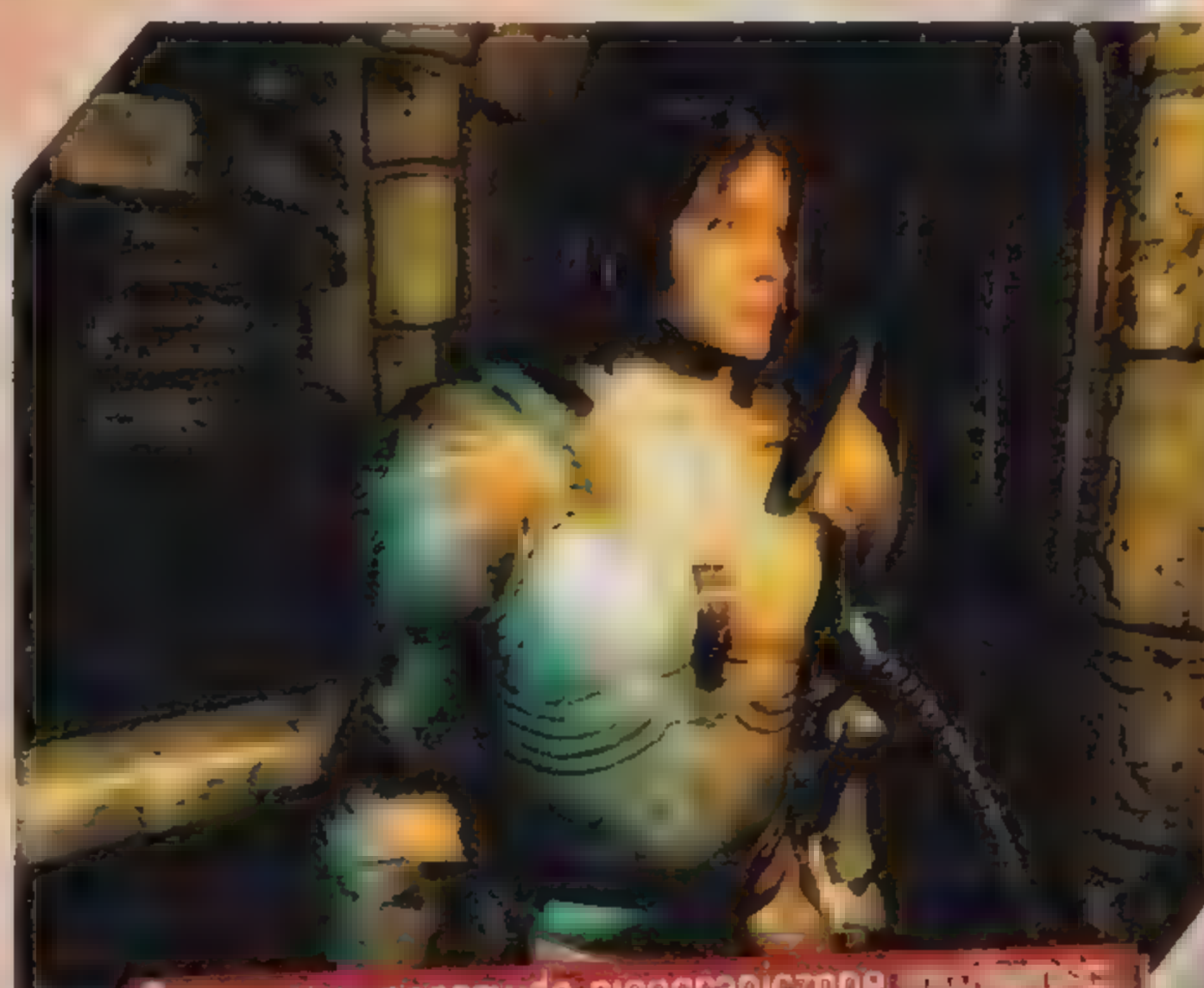
barwny i zróżnicowany świat oraz swobodę, z jaką gracz może zwiedzać komputerowe krainy. Okazuje się jednak, że prawdziwe emocje dopiero nadchodzą.

Chociaż prace nad OBLIVION trwają już od 2002 roku, wciąż nie wiadomo – i wg autorów, jeszcze długo nie będzie – kiedy gra ma się w końcu ukazać. Raczej nieprędko, gdyż program pojawi się m.in. na konsolach kolejnej generacji, czyli na sprzęcie, o którym nawet się jeszcze nie mówi. Faktem jest, że zaprezentowane obrazki miażdżą i powalają – OBLIVION przypomina bardziej wysokobudżetową animację z Hollywood niż grę komputerową. Świat programu wygląda niezwykle sugestywnie, realistycznie i przekonująco – w stopniu, który do niedawna pozostawał marzeniem.

W grze pojawi się sporo nowych wynalazków. Jest wśród nich m.in. nowy system walki, umożliwiający większą kontrolę nad starciami. Wreszcie pojawi się to, czego najbardziej brakowało w przywoływanym już MORROWIND – jazda konna i cała nowa gałąź umiejętności z nią związanych. Zbiorową świadomością NPC'ów kierować

będzie system Radiant AI, dzięki któremu możliwe mają być rzeczy zgoła imponujące. Postaci niezależne będą egzystować w oparciu o system decyzji – będą zmieniać swe upodobania, kochać, modlić się, jadać w różnych lokalach i podążać za swoimi celami. Podczas rozmów zaś NPC'e mają decydować, co swemu rozmówcy powiedzą. A co nie.

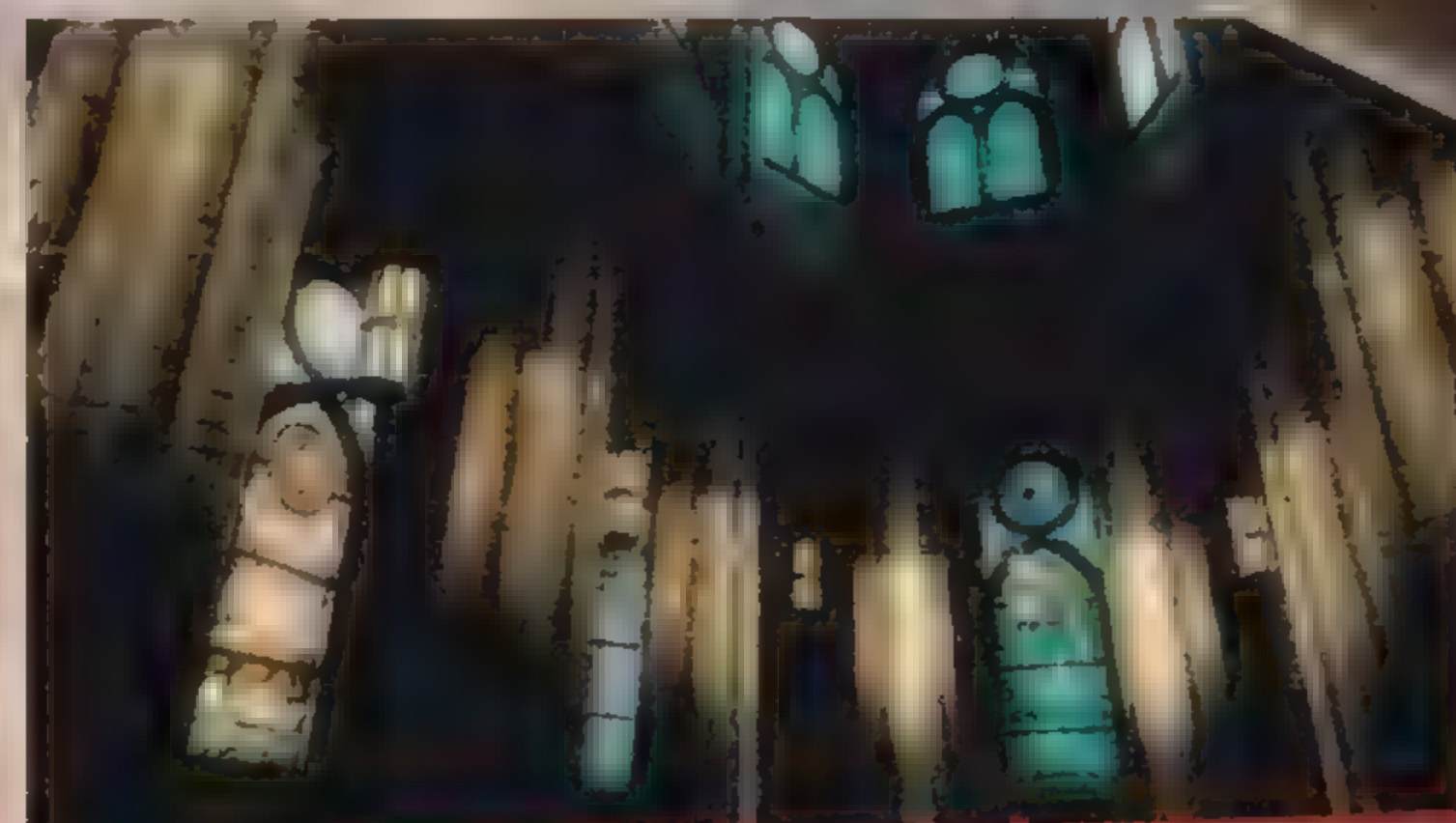
A fabuła? W grze znajdzie się miejsce zarówno na królobójstwo oraz poszukiwanie prawowitego następcy tronu, jak i demony napadające na ludność Tamriel. Mówiąc krótko, w OBLIVION będzie się sporo działo. Ale to przyszłość. W tzw. międzyczasie o programie zdążymy jeszcze napisać.



Teraz masz naprawdę nieograniczone możliwości. Możesz stworzyć własną królestwo i przeżyć to

## The Elder Scrolls IV

# OBLIVION



Grafika na być naprawdę mocną stroną tego programu. Lepszą niż np. w filmie animowanym

## The Elder Scrolls IV: Oblivion

RPG

- \* Bethesda Softworks / CD Projekt
- \* [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)

- ☐ Wersja polska
- ☐ Tryb multiplayer

- \* Premiera: TBC
- \* Gra dla: PC

OTES IV: OBLIVION może okazać się najlepszą grą fabularną w historii. Wygląda niezrównanie, a w dodatku pracują nad nią najlepsi specjaliści w branży



# cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California  
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

**1-56**  
MULTISPEED

**Dyskietki**  
10 PCS



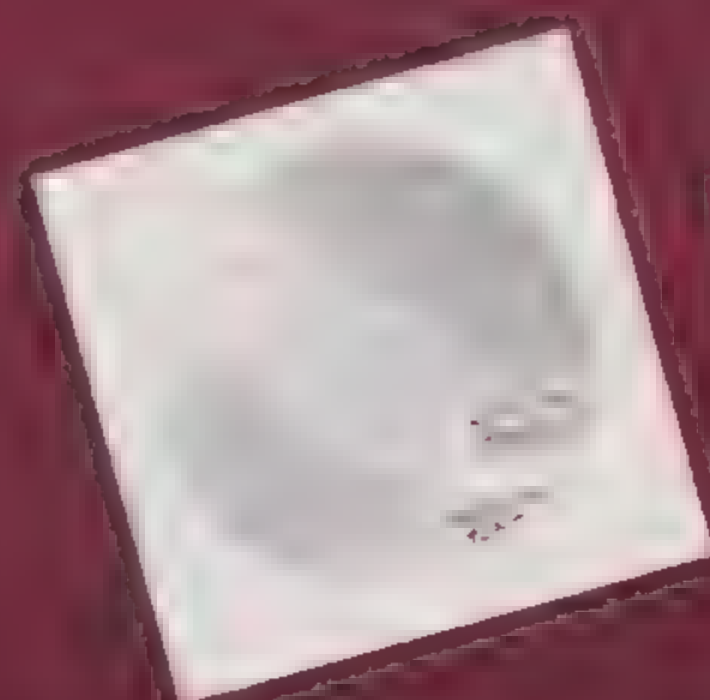
**Cake**  
25 CD-R



**Cake**  
10 CD-R



**Cake**  
50 CD-R



**CD-R**  
w kopercie



**DVD-R**  
w kopercie



**DVD+R**  
w kopercie

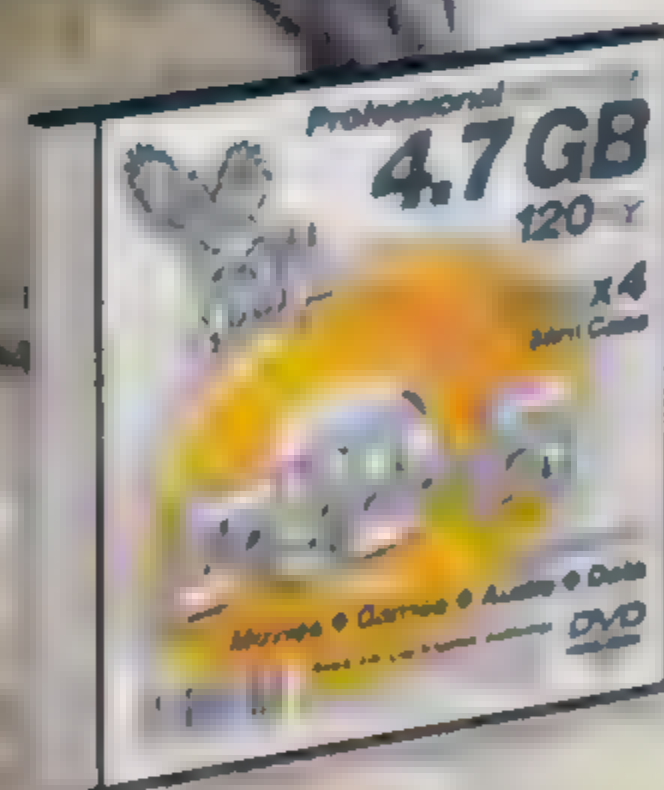
**Szukaj w sklepach  
na terenie całego kraju!**

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:  
[www.ultima.pl](http://www.ultima.pl) e-mail: [adam@ultima.pl](mailto:adam@ultima.pl)  
tel. (22) 654-60-43

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.**  
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa  
kontakt: tel. +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl), [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)

**Wypali!**  
**Na pewno!**

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

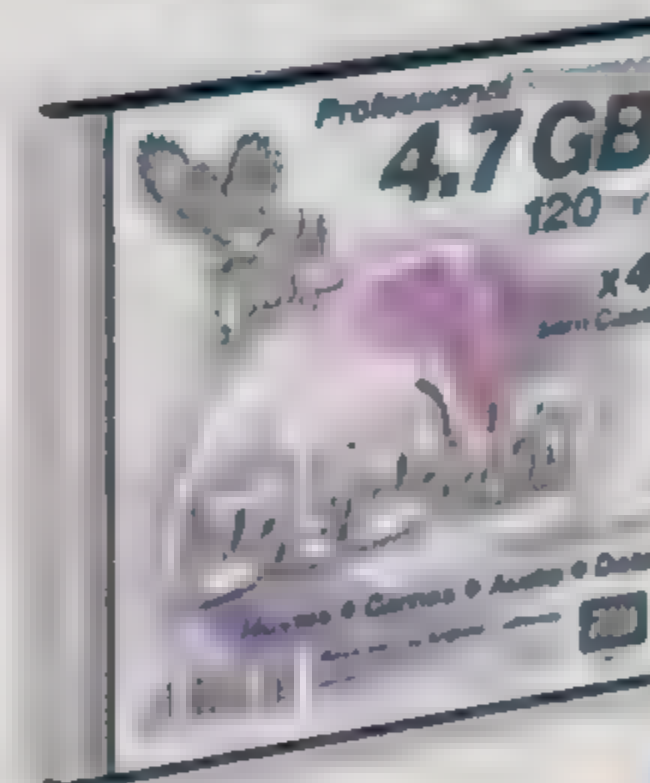


**DVD-R x4**

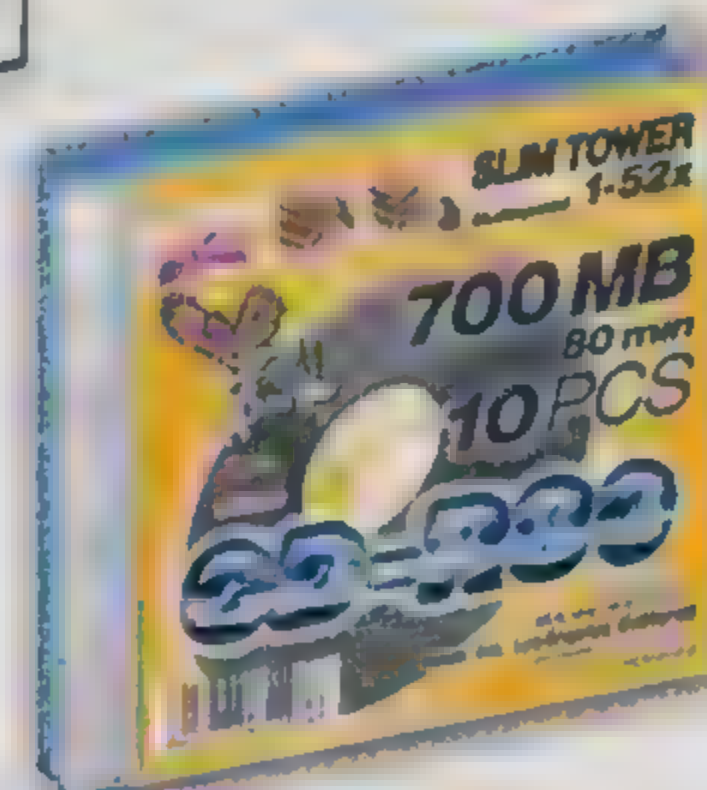
**Wypalisz  
4.7GB**



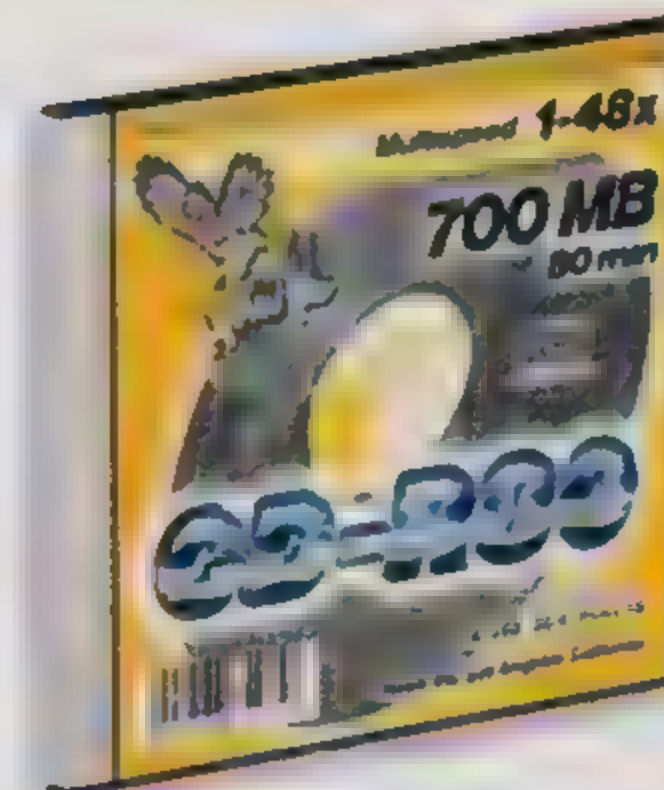
**DVD+R x4**



**Slim  
Tower**  
10 PCS



**Slim  
Case**  
1 PCS



## CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1  
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm  
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: ftalocyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

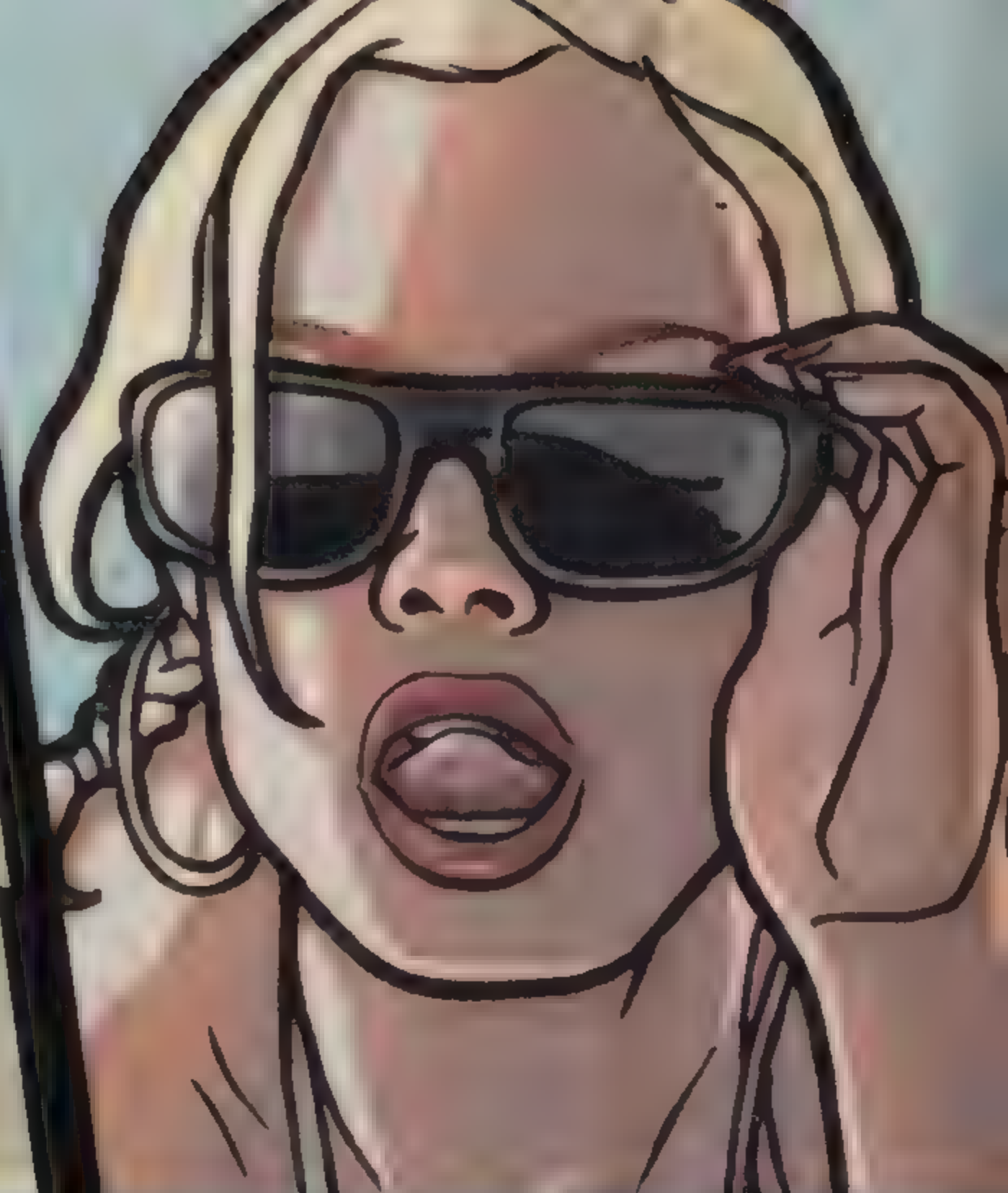
## DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodne ze spec. DVD±R 2.0  
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm  
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)  
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 + 0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan  
Warstwa zapisu: ftalocyanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro ♦ Procent odbicia: 45-85% ♦ Żywotność: 100 lat  
Kompatybilność: Plextor, Asus, Pioneer, Toshiba, Sony, Teac, TDK, Nec, LiteOn i inne nagrywarki DVD±R/RW  
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający promieniowanie UV



„Czasami żałuję, że nie urodziłem się czarny...”

Bolec – „Chłopaki nie płaczą”



# Grand Theft Auto San Andreas

Pościgi samochodowe jeszcze nigdy nie były tak przełajne

**M**imo ostrzych poślęgów, względem wersji konsolowych, pecetowi gracze mogli rozkoszować się zarówno GTAI, jak i VICE CITY. W przypadku SAN ANDREAS będzie podobnie, ale oczekiwanie na konwersję nigdy jeszcze nie było taką meczarnią. A to dlatego, że gra jest załębista jak mało która.

Zapowiedzi autorów sprawdziły się niemal co do joty. Innowacji jest tyle, że poświęcając każdej akapit, można by zapisać kilkanaście stron pisma. Więc do dzieła.

Bohaterem gry jest młody, biedny czarnuch Carl Johnson, aka CJ. Nie ma grosza przy duszy, ale ma kumpli, pomysły i ambicje, by rządzić miastem. A potem dwoma następnymi, bo stan San Andreas obejmuje aż trzy metropolie: San Fierro, Los Santos i Las Venturas będące odpowiednikami kolejno: San Francisco, Los Angeles oraz Las Vegas. Do tego sporo wsi, małych miasteczek, farm itp. A dochodzą jeszcze dziesiątki kilometrów autostrad i kilka razy tyle dróg podmiejskich. (to wszystko bez żadnych loadingów! Łał)

Bohatera opisuje teraz kilka parametrów, m.in. Siła, Wytrzymałość, Tusza, Respekt, Sex Appeal itp. Cechy te zmieniają się w zależności od akcji, które podejmujemy w grze. Kie-

dy dużo biegamy – chudniemy i rośnie nasza wytrzymałość. Ubytek tkanki tłuszczowej możemy nadrobić opychając się pizzą, kurczakami lub burgerami w jednej z trzech sieci fastfood. A jeśli bohater zbyt się zaokrągli, możemy iść na siłkę. Albo ukradź rower i pojeździć po okolicy. Ano właśnie, można teraz zapamiętać na rowerku, są m.in. BMX'y i „górale”.

Mozna się tatuować i kupować ciuchy (wybór jest ogromny). Są kluby, w których można po tańczyć, a właściwie pograć w prostą muzyczno-rytmiczną minigrę. Są automaty arcade. Jest też tor wyścigów konnych.

kasyna, gdzie można się szybko dorobić. Można

Jeśli się postarasz, dorobisz się nawet własnych domów hazardu. Nie ma jak małe prywatne kasyno!

skakać ze spadochronem. Nareszcie dodano możliwość pływania (zabłykaczwili). Można kupować nieruchomości, dyskuując tymi samymi dodatkowymi save-pointy. W warsztacie można odnawiać swój wózek, montując w nim składany dach, żółte felgi i nitro.

Pojawił się motyw zdobywania kontroli nad kolejnymi sektorami miasta. Polega to na spowodowaniu członków wrogiego gangu i wywołaniu małej wojny na ulicy. Jeśli wyjdiesz z niej bez szwanku – sektor jest twój, co oznacza dodatkową kasę.

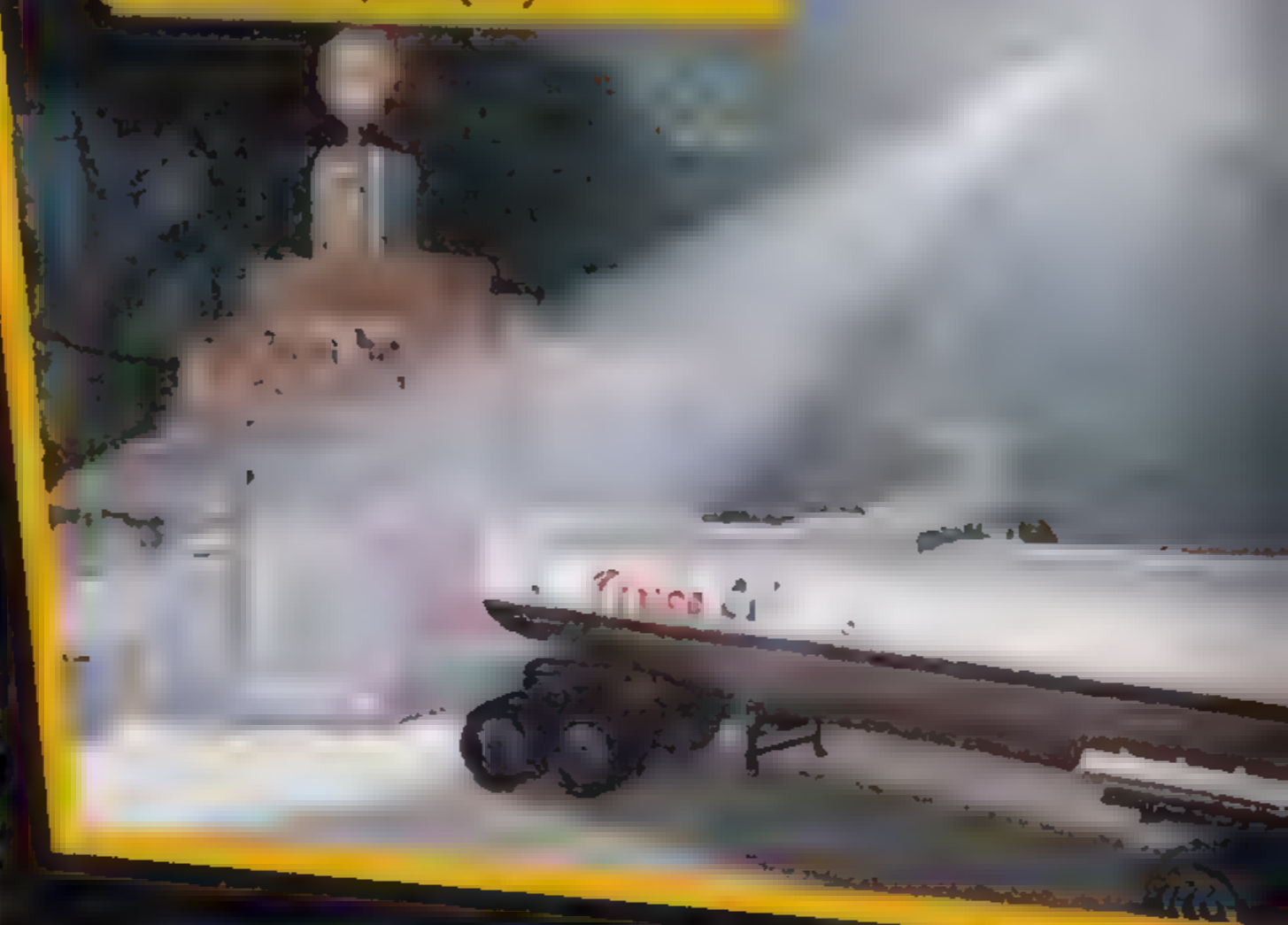
W wolnej chwili można iść na penienie bądź samemu zostać pimpem i zająć się rozwożeniem prostytucji do klientów. Można mieć również dziewczynę, a nawet kilka. Nie-

staty, panny są wymagające, a czasu na randki zawsze brakuje.

Zbieranie bonusowych paczek, motyw z poprzednich części, został zastąpiony tańcowaniem murów w oznaczonych punktach – warto nosić przy sobie puszkę z farbą. Tym bardziej, że można nią osłodzić ofiarę, gdy nie mamy akurat skuteczniejszej broni.

Czarny klimat wprost wylewa się z tej gry non-stop czujemy się jak w amerykańskim teledysku. Osiedla, domki (tzw. homes).

Kradzież cystern z paliwem to również bardzo dobry sposób na zdobycie pieniędzy...



skrety, gorące kobitki, buja nie się furami po mieście... I kłopoty dnia codziennego: problemy z psami, handlarze hełmą, potyczki z konkurencyjnymi gangami. To jest to, proszę państwa! Kto choć przez chwilę marzył, by być wielkim, tym czarnuchem z Bronksu, odnajdzie się w SAN ANDREAS momentalnie. I ten wszechobecny slang, cudowne przerysowania, dodający grze koloru i atmosfery.

SAN ANDREAS na pecety możemy się spodziewać w maju-czerwcu. Tradycyjnie już blaszak dostanie lepsze tekstury, wyższą rozdzielczość i możliwość słuchania własnych MP3 z radia. Uwierz mi, warto czekać, a jeszcze lepiej nie czekać, tylko kupić konsolę. Dla tej jednej gry i gracie już teraz.

## GTA: San Andreas

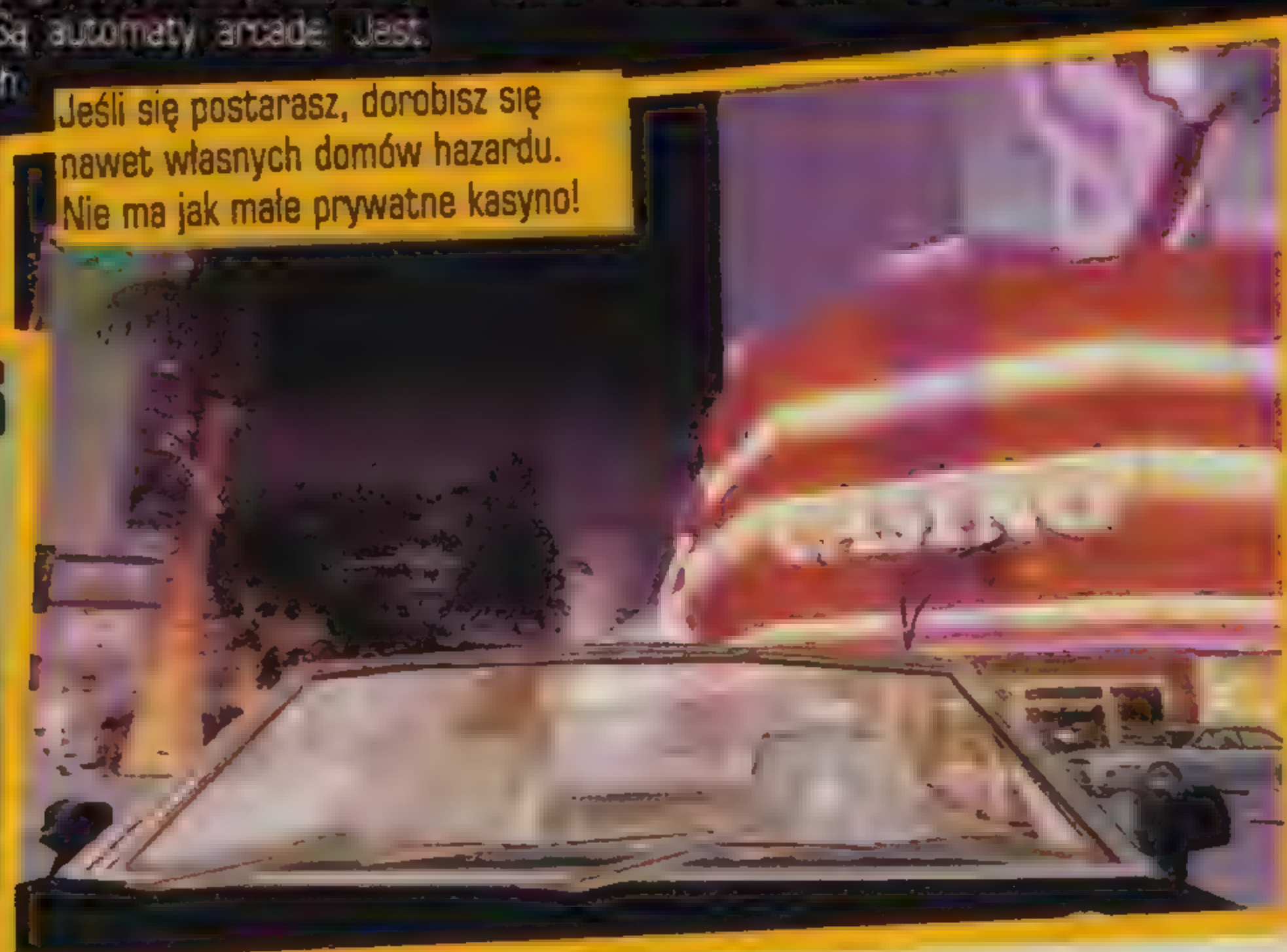
Age

- Bohater: Carl Johnson
- www.gta-sa.com
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- Premiera: 18 września 2004
- Gra dla PC, PS2

Gralem – oniemiałem. GTA: SA jest ukoronowaniem serii, trudno wyobrazić sobie coś lepszego

Skoki z samolotu – czysta poezja. Tylko nie zapomnij pociągnąć za linkę!

\$00000350





# A JAKA JEST TWOJA STRATEGIA W BITWIE O ŚRÓDZIEMIE?



GRA DOSTĘPNA  
W POLSKIEJ WERSJI  
JĘZYKOWEJ

PC DVD



Śródziemie™ czeka na Twój rozkaz. Zastosuj własną strategię w czasie rzeczywistym, aby zwyciężać w heroicznych bitwach trylogii filmowej.

Bez względu na to, czy szukasz tego Jednego Pierścienia, czy też chcesz go zniszczyć, los Śródziemia™ jest w Twoich rękach.

Rozpucznij bitwę na stronie [lordoftherings.ea.com](http://lordoftherings.ea.com)



Challenge Everything



# Boiling Point

**T**woja siostra zawsze miała chore pomysły. Jeszcze w podstawówce postanowiła uwiezione w ZOO słonowi przywrócić wolność. Przez okrągły tydzień gliniarze ścigali go wśród blokowisk Albane, stając się tym samym pośmiewiskiem całego kraju. Wielki ssak krył się przed nimi jakby był myszą po kuracji odchudzającej...

Kiedy Eve dorosła, niestety nie zmądrzała. Nie nauczyła się też dbać o własne bezpieczeństwo. Kilka tygodni temu wyjechała do Kolumbii. Miała trzymać się z dala od karteli narkotykowych i napisać krótki reportaż o dzielnicach biedy. Ot, taką propagandową bajkę o tym, jak wielkie korporacje spychają lokalną klasę średnią w objęcia nędzy i narkotyków. Niestety już po tygodniu wdepnęła w niezłe g\*\*\* i wszelki śluch o niej zaginął.

Jej zwierzchnik uruchomił kanały dyplomatyczne. Twoim zdaniem to jednak za mało. Kolumbia to przecież nie Disneyland! Odnalezienie siostry będzie wymagało zupełnie innych środków. Dużej kasy. Szybkiej terenowej fury. Karabinu. Kilku trupów. Łapówek, negocjacji, grózb. Umysłu gracza przede wszystkim.

Gra **BOILING POINT: ROAD TO HELL** (znana do niedawna jako **XENUS**) powstaje na Ukrainie, w firmie, która trzy lata temu zasłynęła strzelaniną **CODENAME: OUTBREAK**. Bohaterem programu jest Kevin Myers, dobrze zbudowany karku, który wyjeżdża do Kolumbii celem odnalezienia zaginionej siostry. Do przeczesania ma ponad sześćset kilometrów kwadratowych dżungli z rzad-

*Chyba gry atakowały zrywał zapachem, po rundce z BOILING POINT chodzilibys ujarzany jak drow*

Domontowałem do mojej strzelby lejek. Nie zalewam, poważnie!



ka poprzecinanej piaszczystymi drogami. Kilka wiosek, parę plantacji, jakaś rzeczka i ze trzy pałace należące do hersztów mafijnych gangów. Do tego dochodzi całkowita swoboda przemieszczania się pomiędzy nimi!

Autorzy gry nie chcą powielać standar-

tera i dają mu

blisko 30

rodzajów bro-

ni, lecz nie tworzą

kolejnej strzelaniny

FPP. Zrywają z liniowo-

ścią i umożliwiają gra-

jącemu swobodne

gadanie z napotkany-

mi postaciami, lecz

nie pracują nad grą

cRPG. Ich dzieło jest

bowiem – jak sami to

określają – „reali-

stycznym symulato-

rem śledztwa na

modę amerykań-

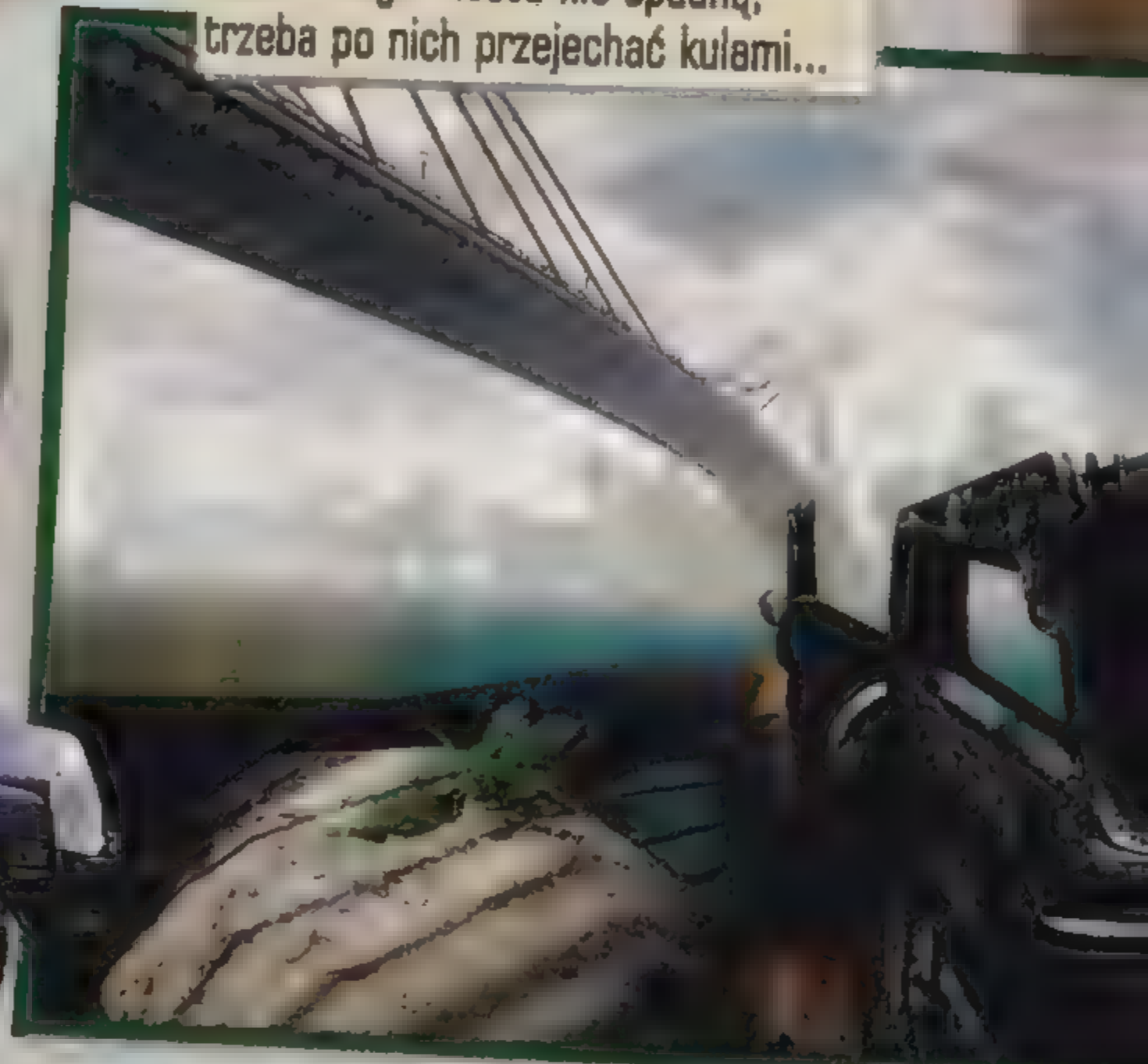
ską”. Ot, wynajmujesz samochód od jakiegoś śmierdzącego moczem tubylca, pakujesz się za kółko i jedziesz w las. Po 15 kilometrach stajesz, wysiadasz, wchodzisz w dżunglę i zabijasz napotkanego brudasa. Zabierasz jego papiery, pożyczasz broń i okulary. Widok krwi działa na ciebie uspokajająco. Wracasz do wozu i udajesz się do najbliższej

wioski. Tam wynajmujesz przewodnika, ruszacie w góry. I wszystko to bez najmniejszych przeładowań, podziału na etapy czy sekcje. Po prostu czysta żywa wełna...

Swoboda w **BOILING POINT** ma być wyjątkowa. Będziesz mógł pogadać, z kim chcesz, i natłuc dowolną osobę, ale każde niemile dla innych ludzi działanie odbije się w przyszłości czkawką. Będziesz mógł wsiąść do każdego napotkanego samochodu, przelecieć się helikopterem, wykonać zlecenia mafiozów, sprzymierzyć się z policją i lokalną partyzantką, a nawet popracować dla aktywnego w tym regionie CIA. Jeśli zechcesz, staniesz się częścią lokalnej wojny o wpływy bądź wręcz przeciwnie, zakończysz ją celnym strzałem w czyjeś czoło.

Program działa na zmodyfikowanym silniku **CODENAME: OUTBREAK**. Jeśli komuś wydaje się jednak, że zobaczy grafikę sprzed trzech lat, to jest w błędzie. Gra wygląda bowiem obłędnie. Dżungla jest piękna, a porastającą ją roślinność niesamowicie zróżnicowana. Ludzie wyglądają jak żywi, mają animowane twarze i poruszają się z wdziękiem. Świetnie prezentują się też

Sami z tego mostu nie spadną, trzeba po nich przejechać kulami...



pojazdy i broń. Niewiele im brakuje do tego, co zobaczyć można w najbardziej zaawansowanej grze 2004 roku – **HALF-LIFE 2**. I jeśli Atari, które przejęło pieczę nad tą produkcją, niczego nie spieprzy, wiosna upłynie pod znakiem **BOILING POINT**. Pan **STALKER** wcale nie musi się spieszyć z premierą...

Oto mój nowy gan, jeszcze nie rozgrzany, ale daje czadu, uszaaaa...



Wracaj, bandyto! Zabrudziłeś mi dywaniki i zostawiłeś pod siedzeniem kanapki z kalarepą



## Boiling Point: Road to Hell

Wzrost i rozwój FPP

- Długość gry: 10-15 godzin
- Wzrost i rozwój FPP
- Wzrost i rozwój FPP
- Wzrost i rozwój FPP

• Premiera: wiosna 2005

• Gra dla: PC

Wycieczka do Kolumbii, w świat narkotykowych karteli. Bez bagażu i paszportu, za to z karabinem na plecach. Jeszcze żadna gra nie była tak prawdziwa.



# STALKER

## SHADOW OF CHERNOBYL

**Jeden wybuch w Czarnobylu to wydarzenie.  
Dwa – to już totalna katastrofa**



przewagę nad graczem, odskoczą, by za chwilę zdradziecko zająć cię od tyłu. Poza przeciwnikami, zmagać się także będziesz z niewidocznymi anomaliami występującymi w skażonej strefie. Dzielą się one na: energetyczne – potrafiące zwęglić śmiatka na suchy popiół, grawitacyjne – atakujące gracza niszczącym wirem energii, i atmosferyczne (np. gracz zostanie wyrzucony na kilkanaście metrów w górę). Każdy taki atak poważnie odbije się na twoim zdrowiu. A jak się przed anomaliami ustrzec? Po pierwsze, wokół nich z reguły pojawiają się cenne artefakty, więc widząc takowy będziesz musiał zachować czujność. Po drugie, zawsze warto w nowym rejonie gry rzucić tu i ówdzie jakiś przedmiot – jeśli anomalia tam występuje, przedmiot zostanie poddany jej działaniu.

Oprócz poziomu zdrowia będziesz musiał także uważać na napromieniowanie twojej postaci. Co dość oryginalne w grach FPS, raz na jakiś czas będziesz musiał się pożywić oraz kimnąć. Jest to o tyle ważne, że jeśli na spoczynek wybierzesz zły rejon mapy, możesz się już nie obudzić. Swoją drogą, dbanie o zdrowie czy poziom radioaktywności przypomina nieco DEUS EX. STALKER zbliża się też miejscami do bardziej klasycznych RPG, na przykład przez sposób prowadzenia rozmów czy zaopatrywania się w broń (każda zajmuje pewną liczbę dostępnych kwadracików-slotów w ekwipunku). Oprócz trybu dla pojedynczego gracza, znajdziesz w tej grze także rozbudowaną opcję sieciową z pięcioma typami potyczek – od DM, po TDM czy Capture The Artefact (odmianę klasycznego CTF). Nad trybem wielo-



To ja się tu przyczajnikuję i coś przegryzę przed akcją

osobowym pracują ukraińscy specjaliści od COUNTER-STRIKE'A, więc emocje są gwarantowane. W Multiplayerze wykorzystano fragmenty map z Singla z pewnymi modyfikacjami, dzięki którym łatwiej będzie się kryć, człochać czy wyszukiwać miejsca przydatne do ostrzału snajperskiego. W przerwach między rundami kupisz broń. Z ciekawostek opcji sieciowej warto wymienić fakt, że zaimplementowany tu będzie cykl dnia i nocy. Od wschodu do zachodu słońca w 20 minut? Hmm, słodko.

Wydanie gry zostało przesunięte na maj 2005 roku, częściowo dlatego, by uniknąć nieprzyjemnego zderzenia z takimi hitami jak HALO 2 czy DOOM 3, a częściowo, by programiści mieli czas na dopracowanie ostatnich szczegółów. Przynajmniej tak głosi oficjalna wersja. Miejmy nadzieję, że GSC wykorzysta te kilka miesięcy.

**C**zyś ty oczadział, Kaźmirz?" – można usłyszeć w dialogu Kargula z Pawlakiem. Dwadzieścia lat temu, gdy w ciepłe majowe popołudnie 1986 roku przelatywała nad nami chmura radioaktywnego pyłu, mogliśmy zadać sobie to samo pytanie. Autorom z GSC Gameworld jeden wybuch czarnobylski najwyraźniej nie wystarczył, więc raczą nas powtórką z rozrywki. Druga eksplozja doprowadziła do jeszcze większych zniszczeń i spowodowała powstanie anomalii atmosferycznych oraz pojawienie się zmutowanych potworów i tajemniczych artefaktów.

Akcja opisywanej gry FPS rozgrywa się w promieniu dwudziestu kilometrów wokół zniszczonego reaktora. Auto-

rzy pofatygowali się na miejsce wybu-

chu, dokonując bogatej dokumentacji fotograficznej. Efekty ich pracy widać jak na dłoni. Środowisko gry – a zwłaszcza bogactwo detali – naprawdę robi wrażenie. W programie wcielasz się w jednego z poszukiwaczy przygód, którzy ruszają do zakazanej strefy tropem cennych przedmiotów.

Na twojej drodze staną zarówno zmutowane istoty, jak i żołnierze ukraińscy strzegący bezpieczeństwa „strefy zero”. Potwory (na przykład niezbyt ładne psinki postnuklearne) mają zachowywać się inteligentnie. Będą np. atakować grupami. Gdy utracą na chwilę



**STALKER.**  
Shadow of Chernobyl

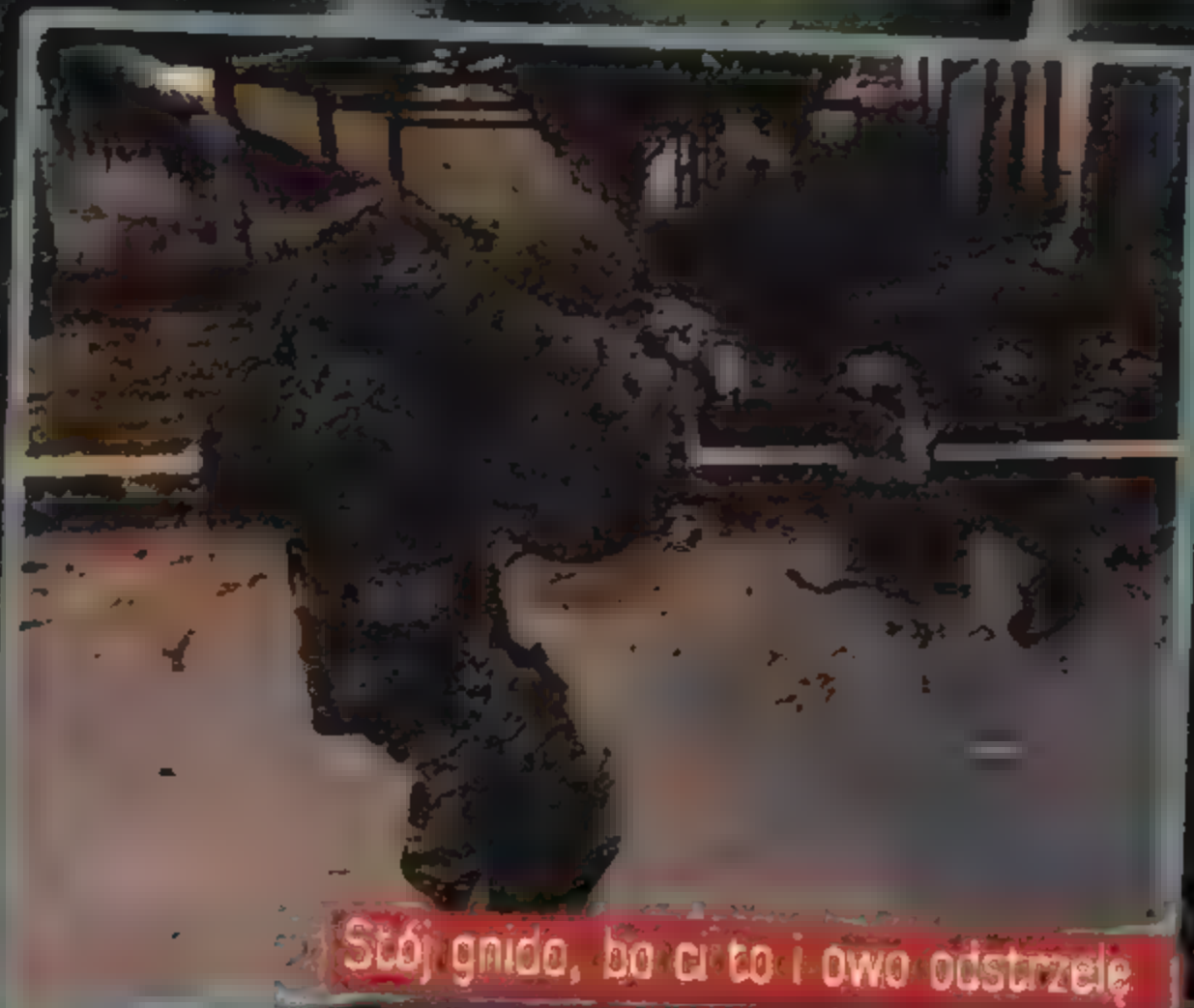
Stworzone

GSC GameWorld / TM  
www.stalker-gameworld.com

Wersja polska  
i tryb multiplayer

Premiera: maj 2005  
Gra dla: PC

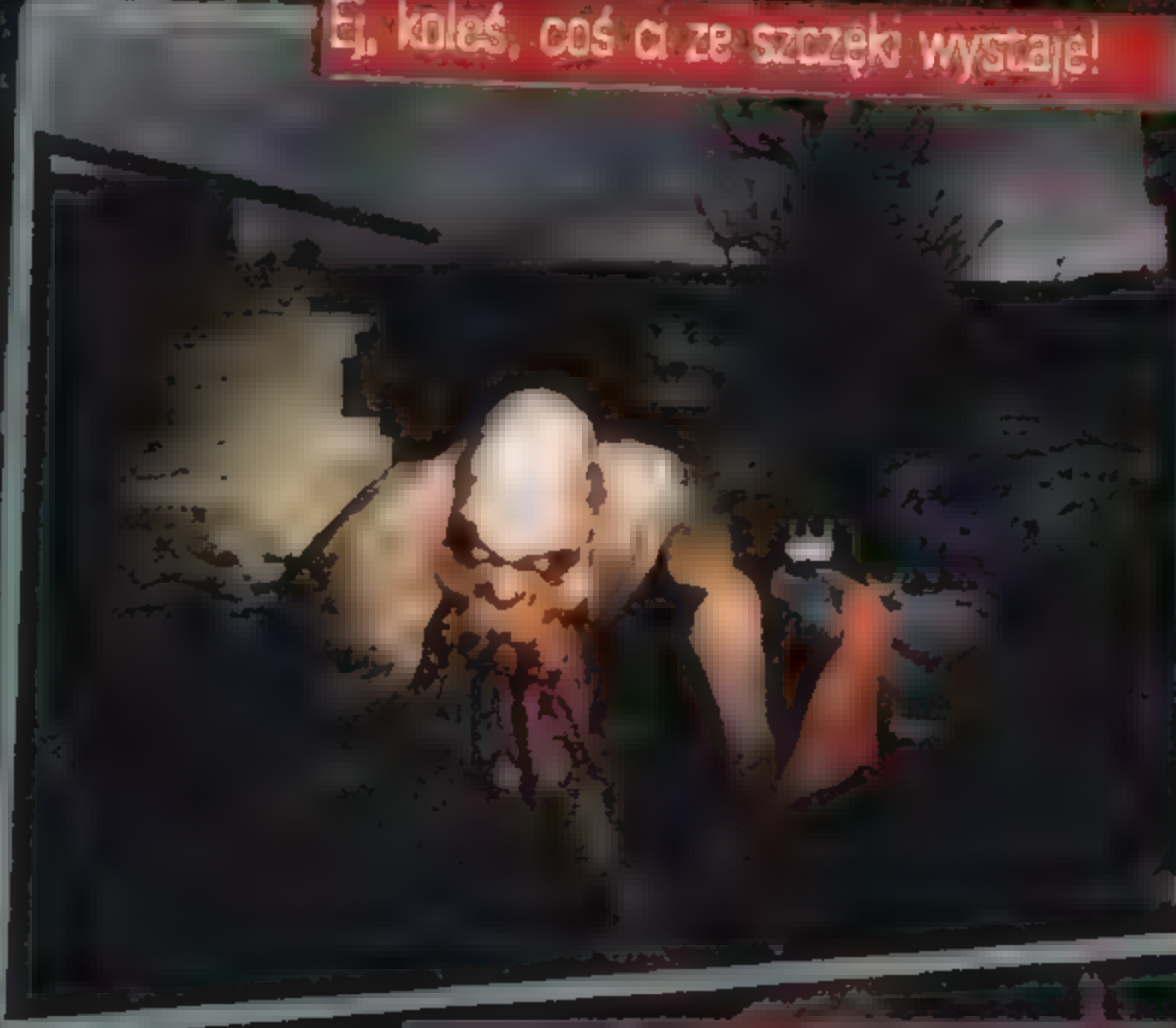
Ta gra będzie promieniować wspaniałym blaskiem. I to wcale nie radioaktywnym. A przynajmniej takie są nadzieje całej growej braci, która już zaciera ręczki z radości.



Stój gnido, bo ci to i owo odstrzele



Pełen industrial i najnowsze bryki :-)



Ej, koleś, coś ci ze szczęki wystaje!



# QUAKE 4

**N**ajnowsze wieści o nadchodzącym QUAKE 4 wstrząsnęły komputerowym światem. Co już wiadomo o czwartej części FPS'a wszech czasów? Dotychczas jedynym pewnikiem było, że produkcją zajmuje się firma RAVEN razem z ID SOFTWARE. Goście z „Kruka” mają na swoim koncie takie hity jak JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY, SOLDIER OF FORTUNE II, DOUBLE HELIX czy HERETIC II.

Przecież mówią, iż Q4 będzie zaopatrzony w rozbudowany tryb dla samotnego gracza. Fabuła zacznie się w miejscu, w którym skończył się QUAKE 2. Dla przypomnienia, Ziemia zostaje odcięta od reszty wszechświata przez Stroggów – wyjątkowo paskudną rasę Obcych. Najleźdźcy chlubią się obłędnym wyglądem, a ich ulubiony zabieg kosmetyczny to wszczepianie sobie cybernetycznych implantów zwiększających możliwości walki. Stroggowie latają po wszechświecie w poszukiwaniu innych gatunków, które nadają się na nosicieli. Ludzie, nie widząc szans w bezpośredniej walce, postanowili uderzyć na Stroggos – rodzimą planetę Stroggów. Niestety, cała atakująca flota została wyzniszczona – jedynie ty zdołałeś przeżyć twarde lądowanie. Dzięki niesamowitej determinacji oraz niewiarygodnym pokładom wku... rozwalasz setki Obcych, wyłączasz systemy obronne planety, następnie zabijasz ich szefa – Makrona. Wydawałoby się, iż sprawa jest załatwiona – i tutaj wkracza Q4. Stroggowie niczym rój szybko przegrupowują się i wyznaczają nowego lidera, jeszcze potężniejszego Makrona. Na szczęście, systemy obronne Strogossa są już wyłączone. Ludzie przeprowadzają drugą fazę inwazji na planetę. Tym razem akcja postępuje zgodnie z planem – przynajmniej na początku. Jednak im dalej zagłębiasz się w fortyfikację wroga, tym gorsze potworności napotykas. W końcu będziesz zmuszony skorzystać z cybernetycznej technologii Stroggów, zamieniając się w półczłowieka, półmaszynę wojenną. Czy nigdy nie chciałeś mieć wyrzutni rakiet zamiast rąk?

Nowa odsłona QUAKE'A będzie zaopatrzona

**DOOM 3 był horrorem, QUAKE 4 dla odmiany będzie wojną...**



Wojna Stroggów z ludźmi nie jest nowością, w tymym sensie nie jest też sensacją.

w silnik zaczerpnięty z DOOM 3, który zdążył zabłysnąć rewelacyjnymi efektami oraz wysokiej jakości grafiką. Autorzy chcą pokazać świat Obcych od zupczka, w całej swojej potworności. Co ciekawe, w wielu momentach zabawy będziesz prowadził walkę, współpracując z innymi żołnierzami, a nie, jak dotychczas, samotnie.

Jak zapewniają twórcy, Q4 ma uniknąć powtarzalności, która dopadła DOOM 3. Pomogą w tym w szczególności implanty zmieniające możliwości gracza. Pojawia się też otwarte przestrzenie, po których będzie można podróżować różnymi pojazdami. Na wyposażeniu ludzi znajdują się opancerzone jeepy, samochody à la „Mad Max” czy zwiadowcze motocykle. Stroggowie korzystają z zaawansowanych technologicznie hoyer tanków, unoszących się nad ziemią oraz całych eskadr samolotów odrzutowych.

Od razu nasuwa się pytanie, jak Q4 poradzi sobie z otwartymi przestrzeniami? Przecież silnik z D3 został zaprojektowany na potrzeby zamkniętych pomieszczeń, w dodatku nie najlepiej sobie radzi z wieloma przeciwnikami na ekranie. Na razie nie wiadomo, jednak historia QUAKE'A sugeruje, że w tej materii nie powinno być żadnych problemów.

Elektryzująca wiadomością jest, iż na razie nie wiadomo, czy Q4 będzie miał tryb dla samotnego gracza.



Wojna Stroggów z ludźmi nie jest nowością, w tymym sensie nie jest też sensacją.



Oczywiście, że premiera gry pozostaje słodką tajemnicą – czekamy na dalsze przecieki.

prawie powrócą 4 pułki z poprzednich odsłon QUAKE'A: blaster (z latarką), machine gun, shotgun i nailgun. Zarówno stare, jak i nowe narzędzia destrukcji mają zostać usprawnione oraz wypolerowane na błysk. Wciąż nie wiadomo, co się stanie z kultowym railgunem czy wyrzutnią rakiet. Podobnie z RAVEN milczą jak grób.

Bardzo niewiele autorzy mówią też o trybie Multiplayer. Wiadomo, iż będzie on oparty na QUAKE 3: ARENA. Największą fanów obawia się, iż Deathmatch zostanie zamieniony w pojedynki maszyn wzorowane na

UT2004. A jak to się domyślić, wszelkie pomysły na pokonanie wroga wiąże się z wprowadzeniem perspektywy trzeciej osoby.

Podsumowując, Q4 będzie połączeniem drugiej i trzeciej odsłony QUAKE'A. Z „dwojga” zaczerpnie fabułę, klimat, przeciwników dla trybu Single i z „trojki” rozbudowany i wyważony Multiplayer.

Do tej pory nie wiadomo, czy w QUAKE 4 pojawi się Railgun oraz ulubiona przez graczy rakietnica.



## Quake 4

400

Aktualizacja / Al Software

www.idsoftware.com

Wersja polska

Tryb multiplayer

Premiera: data jeszcze nie ustalona

Gra dla PC

QUAKE 4 wciąż pozostaje niewiadomą. Tryb dla samotnego gracza ma powrócić w wielkim stylu. Trzymamy kciuki!







Wybitna przygodówka  
zamieniła się w biegaj-i-wal.  
Biegaj-i-wal zamieniła się  
w przygodówkę...



# DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

Stójta tam, gdzie stoisz poczwaro. Tylko się  
rusz, a poczęstuj cię świetlikiem gigantem



DRÓŻ 2, lecz będzie grą ac-  
tion-bezmózg-adventure! Cie-  
kawie zagadki i kojarzenie faktów  
zejdą na drugi plan, ustępując miejsca  
szybko toczącym się wydarzeniom. No  
bo – powiedzcie sami – po co myśleć,  
jak skołować ptaka dla starca, skoro  
można chwycić kij i dać mu w ryja?

Ech... No dobra, pojęczałem, popłaka-  
łem i przeszło mi. Nazwy DREAMFALL nie  
skreślę w swoim podręcznym kajeciku,  
bo w grze zostanie naprawdę sporo  
z przygodówki. Mimo zmiany koncepcji pro-



Hokus pokus marokus. Stoliczku nakryj się...

dowane, trójwymiarowe i co najważniejsze,  
ciągle zmieniające się światy. Każda z loka-  
cji tętni życiem, dynamiczne cienie snują  
się po ścianach budynków, ludzie space-  
rują, zmienia się pogoda, a wszystko wy-  
gląda równie malowniczo i klimatycznie,  
jakby zostało wykonane w starej, dobrej  
grafice 2D. Najwyraźniej autorzy gry nie  
chcą do końca zerwać z ręcznie malowa-  
ną przeszłością i wykorzystują do tego...  
DirextX 9.0 oraz Pixel Shader 3!

W czasie zabawy teoretycznie domi-  
nować ma akcja. Gracz będzie się czuł,  
jakby współtworzył film animowany, będzie  
biegał, skakał, walczył, podejmował szybkie  
decyzje. Od czasu do czasu natknie się  
jednak na zagadkę logiczną, porozmawia z na-  
potkaną postacią bądź wręczy komuś znalezio-  
ny przedmiot. Elementów rodem z klasycznych  
przygodówek ma być na tyle dużo, by przycią-  
gnąć do gry fanów pierwszej części, a jedno-  
cześnie na tyle mało, by miłośnicy SILENT HILL  
czy konsolowego SHENMUE nie zdążyli się znie-  
chęcić. Co ciekawe, większość problemów da  
się rozwiązać na kilka różnych sposobów. Bę-  
dzie można wdać się w bójkę bądź schować  
w kibli i wziąć przeciwników na przeczekanie.  
Przyniesie to różne rezultaty i kto wie, może  
doprowadzi do różnych zakończeń.

Główną bohaterką programu po raz kolejny  
zostanie April Ryan. Dziewczynie przybyło 10  
lat, troszkę się postarzała, lecz nadal tryska  
humorem i ma niezwykle cięty język. Tym razem  
towarzyszą jej tajemniczy fajter Kian i zdespe-  
rowana, lecz stroniąca od walki Zoe. W trakcie

zabawy gracz pokieruje wszystkimi trzema po-  
staciami, starając się wykorzystać ich specjal-  
ne umiejętności.

Uklonem w stronę miłośników przygodówek  
ma być focus field, opcja pozwalająca zbadać  
dokładniej okolice, zgromadzone w niej przed-  
mioty czy postacie. Zdaniem autorów gry, to  
po prostu bardziej nowoczesna odmiana sta-  
refkiego point'n'click. Dzięki niej gracz może  
przeskanować okolice za pomocą specjalnego  
świetłka i bez najmniejszych problemów „wy-  
macać” dowolny obiekt. Do sterowania

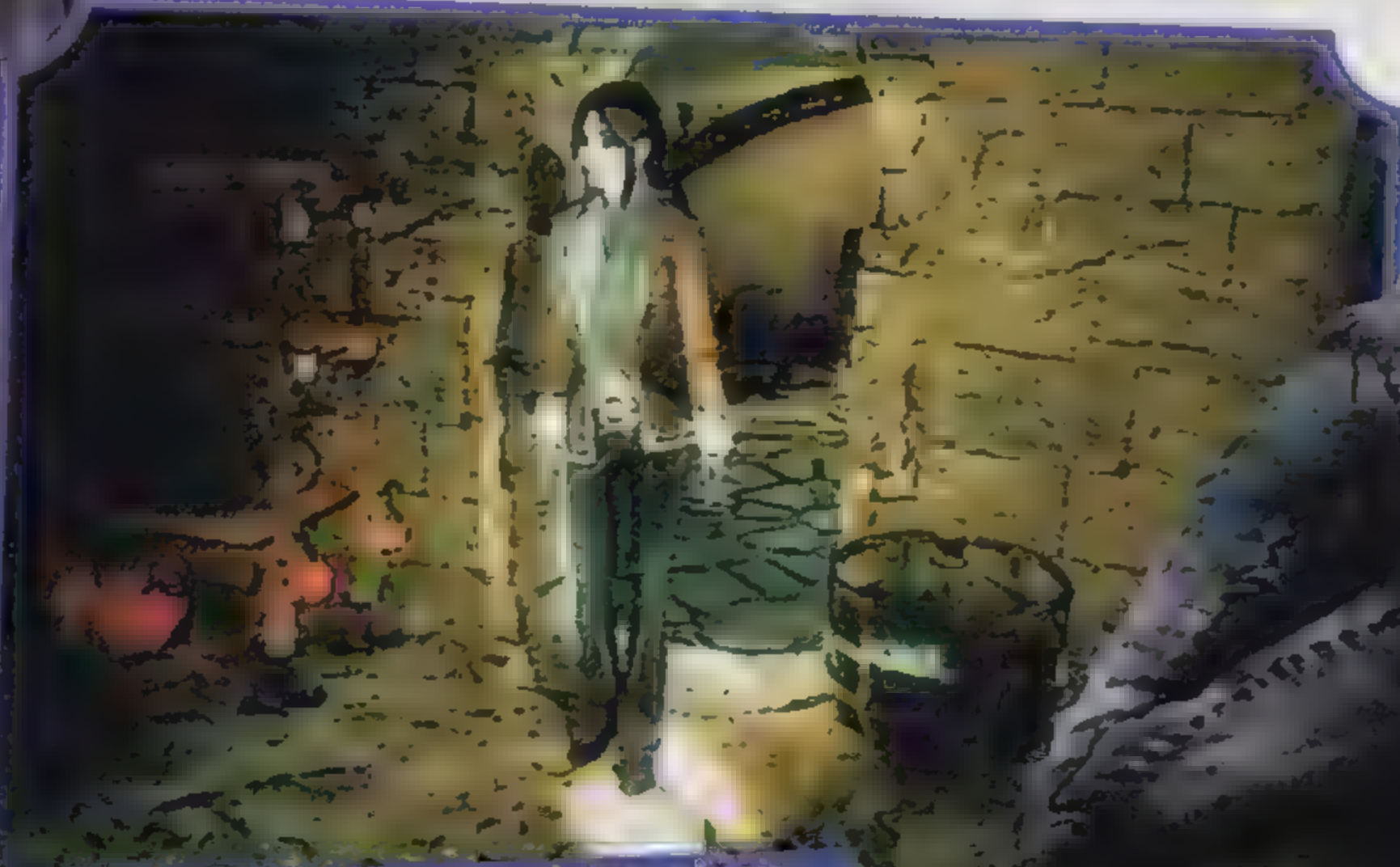
ową latarą przyda się pad, aczkolwiek lu-  
dzie z Funcom twierdzą, że wystarczy też  
sama mysz.

Jednym słowem  
dziwnie to wygląda... Twórcy  
DREAMFALL zapowiadają grę akcji  
z domieszką przygody, wychwalają  
trójwymiarowy silnik i liczne czysto  
zręcznościowe pojedynki. Jednak  
z wywiadów i nieoficjalnych informacji  
wyziera rozbudowany klon trzeciego  
BROKEN SWORDA. A to przecież była  
przygodówka! Cóż, prawda zapewne le-  
ży pośrodku.

**W**ydana cztery lata temu NAJ-  
DŁUŻSZA PODRÓŻ do dziś  
uchodzi za jedną z najlepszych  
przygodówek ostatnich lat. Na  
świecie zasłynęła dzięki świetnej grafice, cieka-  
wej fabule i niebanalnym zagadkom. W Polsce  
duży rozgłos przyniosła jej Edyta Olszówka blu-  
zgająca z wdziękiem na ścieżce dźwiękowej.  
I co? I kupa błada w polowie czekoladowej! Po-  
wstaje NAJDŁUŻSZA PO-

gram zapowiada się naprawdę dobrze, a pierw-  
sze opublikowane szoty zaskakują oryginalnym  
wyglądem miejsc i postaci. Ba, śmiem nawet  
twierdzić, iż w zalewie sztamkowych konwersji  
produkt firmy Funcom zabłyśnie na pecetowych  
dyskach niczym SCUD nad nocnym Bagdadem.

Stanie się tak za sprawą innowacyjnego silni-  
ka Spinor. Bez najmniejszych problemów gene-  
ruje on rozbu-



Jaka fajowa piwniczka, może tu zakupię  
Randalla na zimę, z workiem cebuli



Dreamfall

Wydawca:

Wydawca:

Wydawca:

Wydawca:

Wydawca:

Wydawca:

Wydawca:

Autorzy gry sami nie wiedzą, co chcą  
w sumie zrobić. Mówią o grze akcji, po-  
kazują przygodówkę... Warto więc trzymać  
łapę na pulsie!

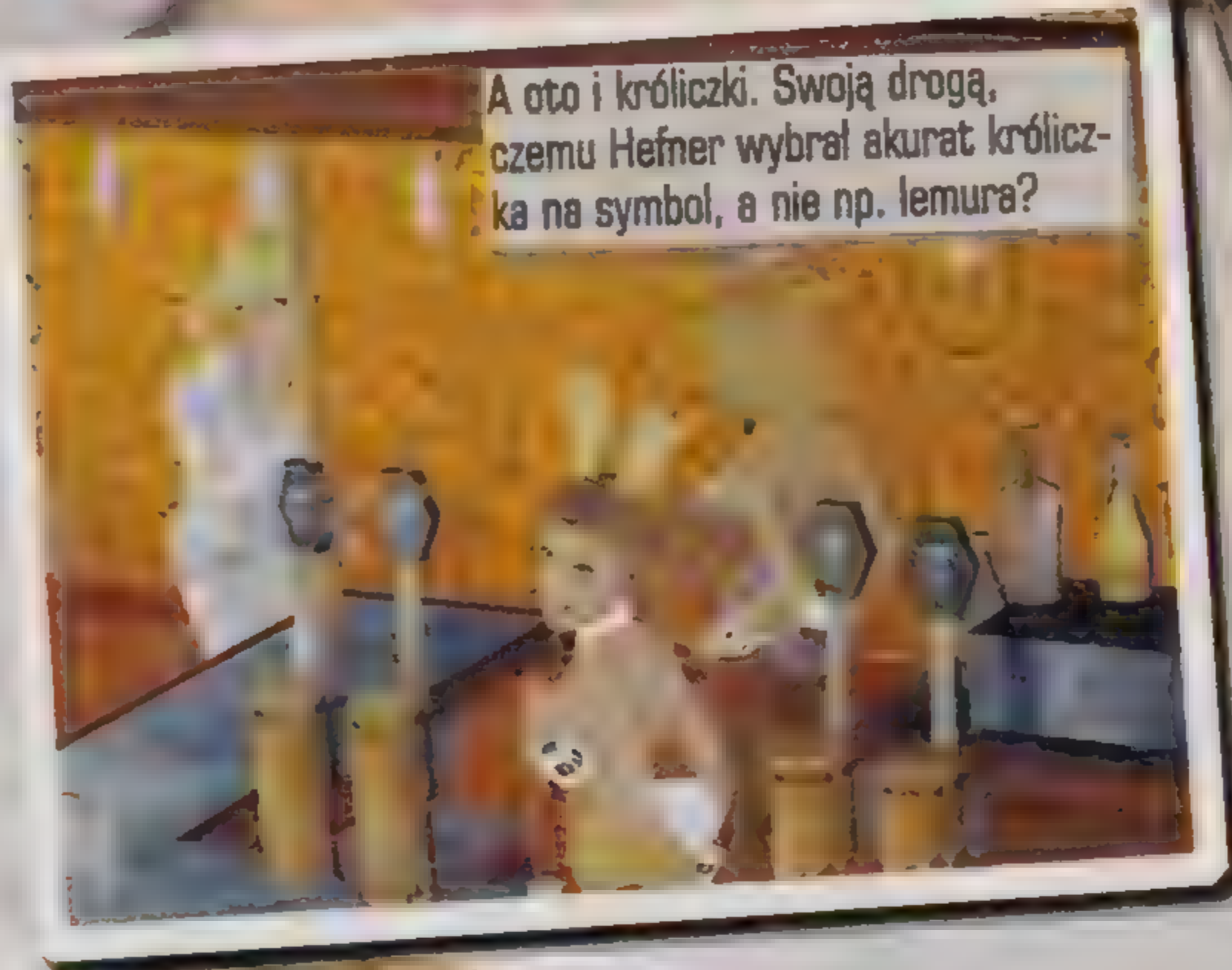


# PLAYBOY

## mansion



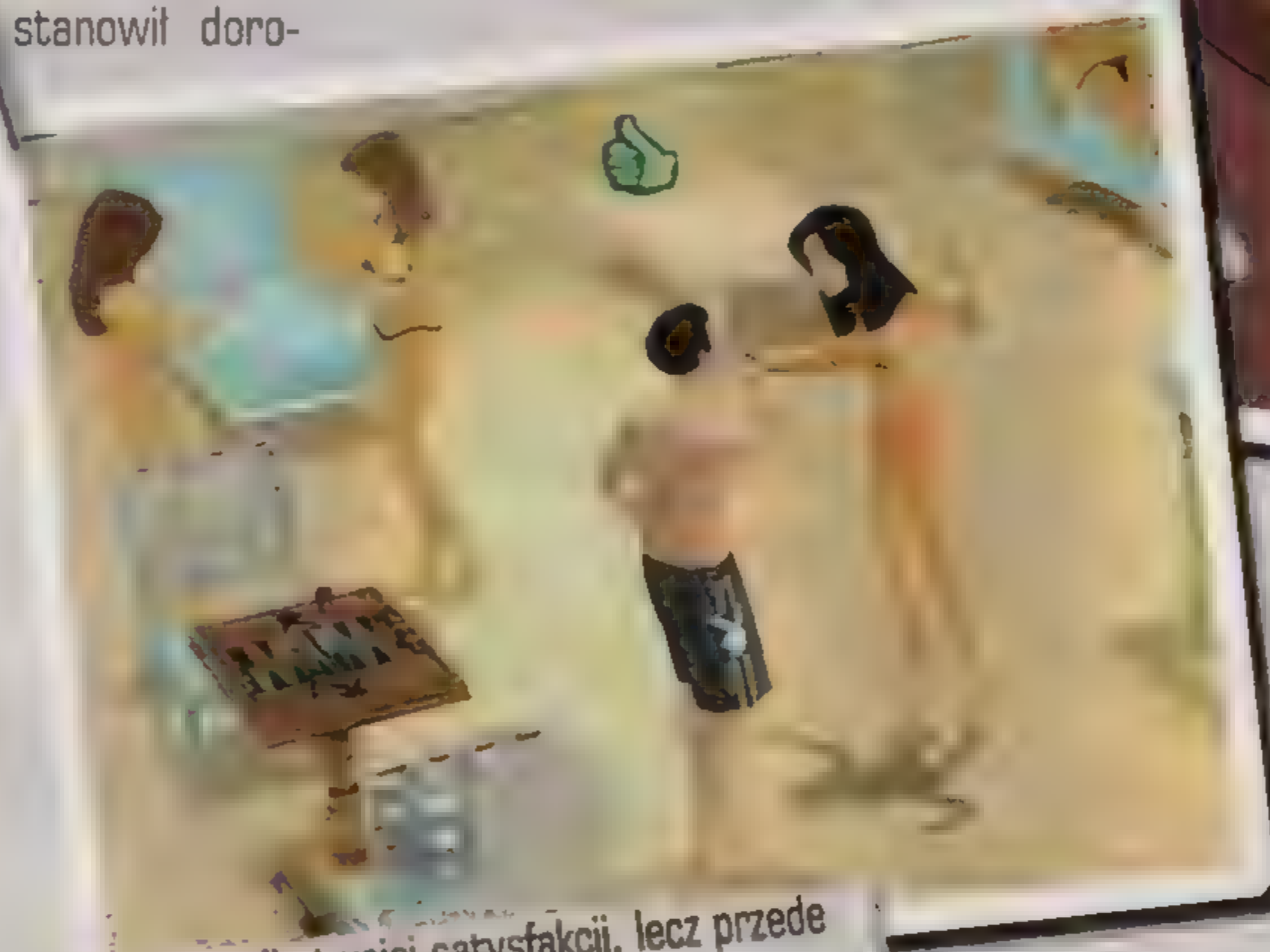
A oto i króliczki. Swoją drogą, czemu Hefner wybrał akurat króliczka na symbol, a nie np. lemura?



**Uwaga dewoty i dwulicowe świętoszki! W tej grze zobaczycie kobiece piersi bez przydzwiewku !!!**

**C**esarz to ma kławe życie, jak głosi tekst jednej z polskich piosenek. Ale jeszcze bardziej kławe życie to ma Hugh Hefner, założyciel gazety „Playboy”, której nie muszę chyba nikomu przedstawiać (no dobra, info dla dewotek: to taka gazeta, gdzie są zdjęcia – o zgrozo! – nagich dziewczyn). Taki Hefner nie dość, że zarobił kupę kasy, postawił olbrzymią rezydencję, rozbija się luksusowymi furami, to jeszcze panny na niego lecą (ciekawe dlaczego?). Nie pytajcie mnie tylko, czy Hefner to przystojny gość, bo to nie ma w tym przypadku absolutnie żadnego znaczenia. Nawet Quasimodo nie opędziłby się od pańienek, gdyby miał taki dom, taką furę i taką kupę kasy jak Hefner.

Kupa kasy ma jednak to do siebie, że nigdy nie jest dostatecznie duża. Tak więc Hugh postanowił doro-



Kobitki są tu dla twojej satysfakcji, lecz przede wszystkim, by zapewnić materiały do gazety

bić nieco na boczku, takie tam kieszonkowe, i udzielił firmie Arush Entertainment licencji na stworzenie gry o swoim imperium medialnym. Jak nietrudno się domyślić, w grze **PLAYBOY: THE MANSION** jesteś Hughem Hefnerem, zaś twoim celem jest zbudowanie wspaniałej rezydencji, zdobycie fajnych fur i kupy kasy. A, no i są jeszcze pańienki (info dla dewotek: nie mają nic wspólnego z Najświętszą Pańienką).

Przyjrzyjmy się teraz po kolei elementom rozgrywki. Całe środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, kamerę da się obracać, zoomować, itepe, itede. Wszystko po to, byś mógł dokładnie przyrzeć się otoczeniu. Jest to dość istotne, gdyż – podobnie jak w grze **THE SIMS** – musisz dbać o to, co stawiasz i gdzie stawiasz. Czym byłaby rezydencja bez kortów tenisowych, basenów, sali gimnastycznej, baru i romantycznej grotty dla zakochanych? Wszyscy fani gier budowlanych znajdą więc coś dla siebie, tak na dobry początek. Przy okazji warto zaznaczyć, że **THE MANSION** prezentuje się naprawdę wyśmienicie – zobacz zresztą sam, jak ładne ma plenery i wnętrza (wiem, to nie

Tak, kupę kasy! I tu pojawia się wątek ekonomiczny, mianowicie prowadzenie gazety. Jako założyciel i redaktor naczelny „Playboya” musisz dbać, by sprzedaż ładnie rosła, by pojawiały się takie artykuły, na jakie akurat w danym momencie jest zapotrzebowanie oraz te... no... jak im tam... pańienki. Im więcej pieniędzy uda ci się zarobić, tym lepsza cha- ta, ciekawsi ludzie wokół ciebie, lepsze kontakty i perspektywy na przyszłość. W twojej rezydencji zaczną się pojawiać coraz sławniejsi pisarze, malarze, aktorzy, sportowcy, słowem śmietanka towarzyska. Aż się prosi, by porobić im zdjęcia, zrobić wywiady – idealne materiały na łamy twojego pisma.

**Uniwersalny klucz do damskich serc... I nie tylko!**

Nie samą pracą jednak człowiek żyje, a poza tym najlepsze wywiady wychodzą, gdy rozmówca jest nachlany (info: dewotkom nie trzeba tłumaczyć, co to słowo oznacza, bo ich mężowie, Polacy i katolicy, w przerwach między spowiedziami „piją i biją”, co jest usprawiedliwione, bo biedacy są przecież sfrustrowani tym siedzeniem na bezrobociu). Oto więc trzeci element gatunkowy w **THE MANSION**: symulacja życia codziennego, a konkretnie głównie balang.

Urządzenie dobrej imprezki dostarczy ci równie dużo frajdy jak wybudowanie nowego lądowiska dla helikopterów czy zarobienie kupy kasy. Po ciężkim dniu pracy nie ma to jak flirt z jedną z pańienek zaproszonych na imprezę, a może

nawet z kilkoma naraz (w tym miejscu dewotki czynią znak krzyża i odmawiają mantre). W końcu przecież nie po to budowałeś trzy sypialnie, żeby miały stać puste... Na ten najbardziej oczekiwany aspekt gry opuszczę jednak akşamitną kotarę milczenia (różową, rzecz jasna), by nie drażnić dewo-

tek, które i tak wiedzą przecież, że dzieci przynosi bocian, a słowo „sex” powinno zostać wymazane ze słowników. Muszą wam, drodzy czytelnicy, wystarczyć screeny i arty zaprezentowane obok. Chwilowo, całe szczęście :-). **THE MANSION** pojawi się w sklepach pod koniec grudnia. Przypuszczalnie gra będzie miała znaczek „od lat 18”, co i tak nie uspokoi dewotek, bo według nich powinno być „od lat 80”. A najlepiej wcale, bo to grzech...

**Playboy: The Mansion**

Str. 1/2004

- Arush Entertainment
- Wersja polska
- Tryb multiplayer
- Premiera: grudzień 2004
- Platforma: PC

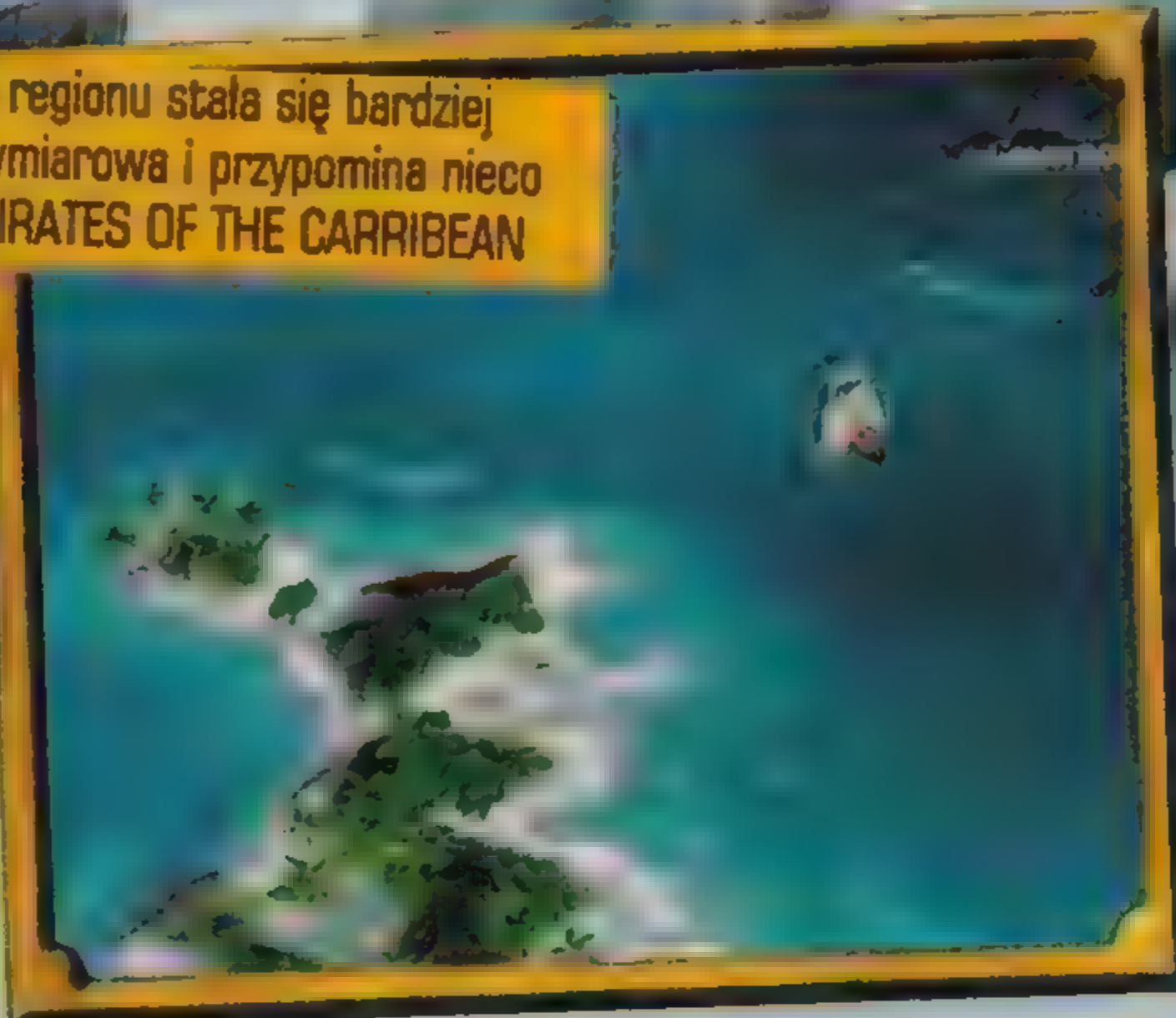


Nawet jeśli fabuła okaze się miema, zawsze można popatrzyć na piękne łaski. Ta gra sprzedaje się z pewnością...



# SID MEIER'S PIRATES!

Mapa regionu stała się bardziej trójwymiarowa i przypomina nieco tę z PIRATES OF THE CARIBBEAN



**M**łodzi gracze nie pamiętają już zapewne, kim jest Sid Meier, mimo iż jeszcze kilka lat temu na dźwięk tego nazwiska każdemu wielbicielowi gier szybciej biło serce. Nie da się ukryć, że gwiazda legendarnego Meiera, twórcy takich mega hitów jak CIVILIZATION, COLONIZATION czy PIRATES, zaczęła ostatnio mocno przygasać. Powód jest całkiem prosty – zamiast (jak na początku) wymyślać coraz to nowe, oryginalne gierki, Sid skupił się na odcinaniu kuponów od już wypromowanych tytułów. Samych kolejnych odcinków CYWILIZACJI powstało tyle, że na sam dźwięk tej nazwy bacom kozy ponoć rzygały na hałach... Teraz Meier będzie próbował odzyskać utraconą pozycję legendy branży – nadchodzi nowa odsłona PIRATÓW.

Oryginalna gra PIRATES! powstała w roku 1987 na komputery PC i Amiga (Amiga to taki komputer żyjący gdzieś na przelomie Jury i Kredy). Jak na swoje czasy, gra wykonana była rewelacyjnie i dawała olbrzymią swobodę działania, dzięki czemu natychmiast zyskała status hitu. Sam spędziłem nad nią wiele nocy... Czy z nową odsłoną będzie podobnie?

Założenia gry nie zmieniły się praktycznie wcale. Jest XVII wiek, złota era dla piratów i innych kolesi spod ciemnej gwiazdy. Szczególnie obszar Morza Karaibskiego przyciąga olbrzymią liczbę rzeczonych osobników, a to ze względu na bezkarność (daleko od cywilizowanej Europy) oraz bogactwa (złoto, klejnoty i towary zagrabione Indianom wożone były do Starego Świata na pokładach żaglowców). Tak więc wcielisz się w rolę młodego kapitana, którego ambicją jest zabicie ogromnej fortuny i zostanie postrachem siedmiu mórz (nie pytajcie, dlaczego akurat siedmiu – to musi mieć jakiś związek z chłopami na umrzyka skrzyni :-). Aby osiągnąć cel, będziesz wykonywał misje dla różnych oficjeli, jak również działał na własną rękę – płałdował miasta, walczył z wrogimi flotami, a nawet odszukiwał zaginione skarby twoich przedwcześnie poległych poprzedników. Według zapewnienia chłopaków z Atari, takie rozwiązanie sprawy ma

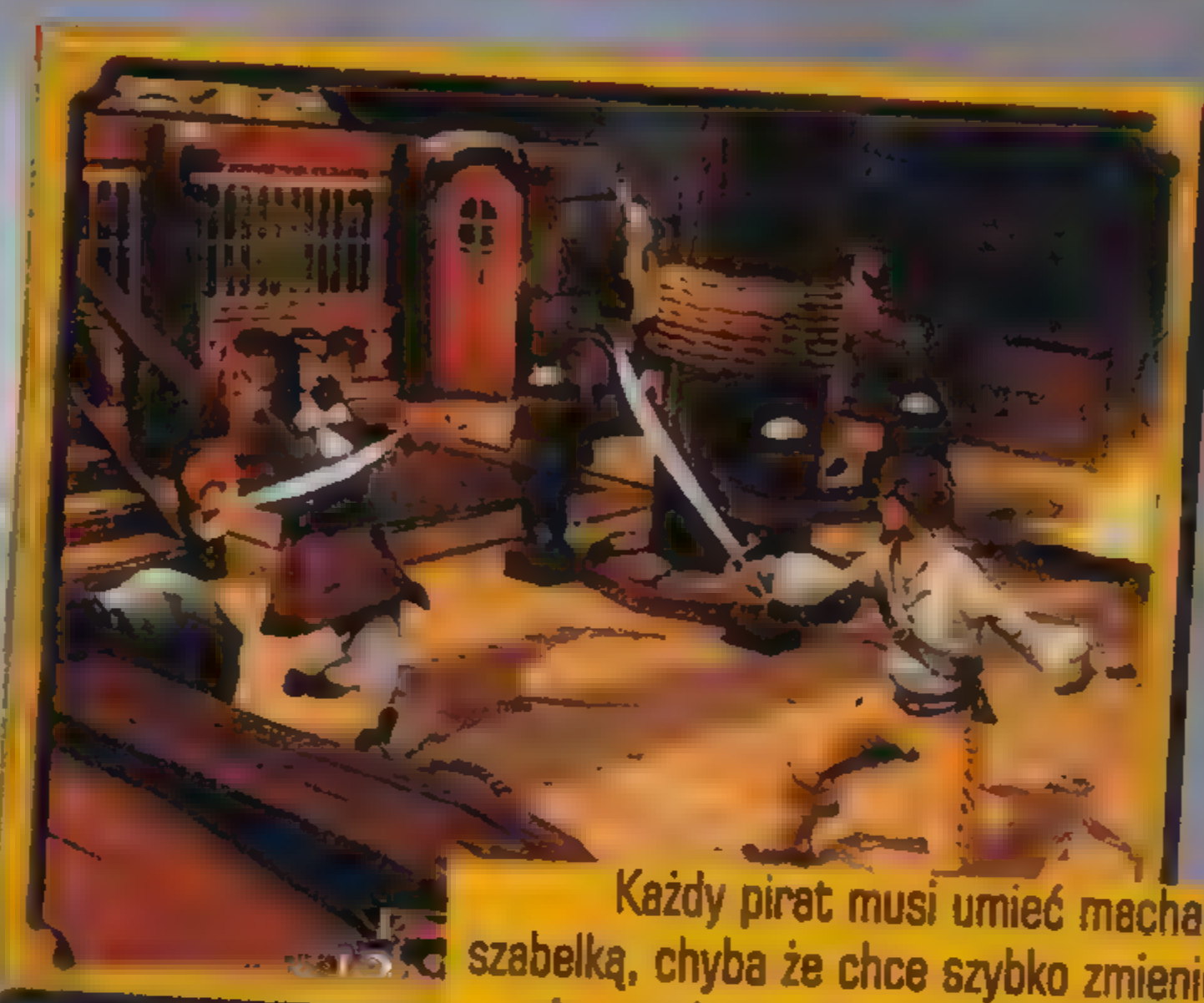
**Powrót siedmiu chłopów na umrzyka skrzynię\*. Czeka nas morska wyprawa po skarby Morza Karaibskiego!**

gwarantować nieliniowość scenariusza i niepowtarzalność każdej rozgrywki. Skoro zabieg udał się 17 lat temu, nie widzę powodów, by miał się nie udać teraz.

PIRATÓW ciężko jest zakwalifikować do jednego konkretnego gatunku – mamy tu zarówno elementy TPP, jak i RPG, przygodówki i strategii ekonomicznej. To właśnie dzięki niekonwencjonalnemu połączeniu gatunków starzy PIRATES! byli tak znakomitą grą. Mam nadzieję, że nie inaczej będzie tym razem.

Na potrzeby nowej odsłony stworzono zupełnie nowy engine graficzny. Jak widać na screenach obok, gra prezentuje się całkiem fajnie, w szczególności walki i przygody na lądzie. Szkoda trochę, że autorzy nie pokusili się o ambitne bitwy morskie, jak w SEA DOGS – w PIRATACH kierujesz małym stateczkiem, podobnie jak w prastarej grze na Atari BROADSIDES.

Patrząc na cukierkową grafikę PIRATES, obawiam się tylko nieco, czy ludkom z Atari nie wyjdzie czasem produkcja dla małych dzieci – ja-

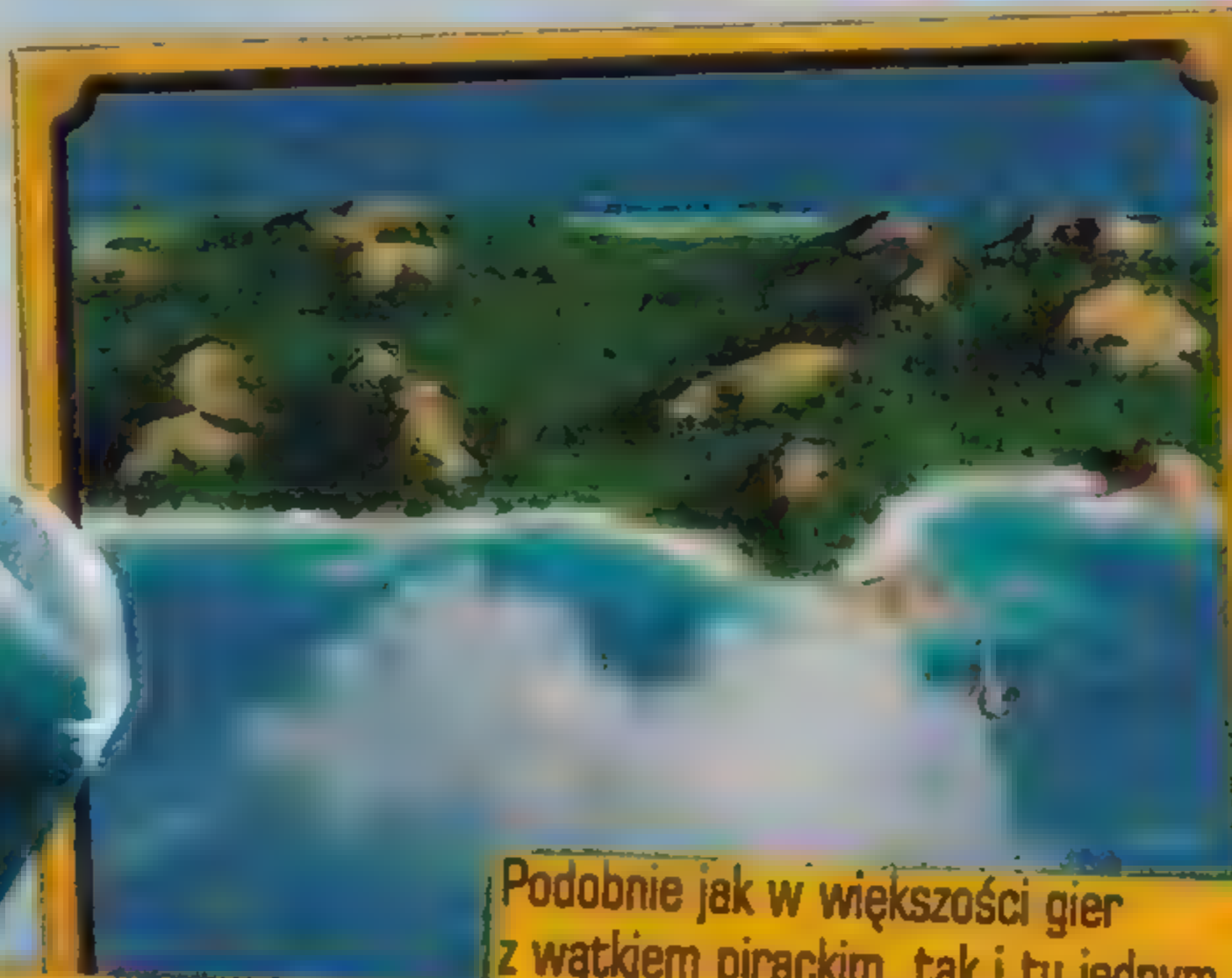


Każdy pirat musi umieć machać szabelką, chyba że chce szybko zmienić się w pokarm dla rybek (z ferajny :)

kieś to wszystko takie przesłodzone i kolorowe, a w końcu piraci byli brudnymi, obdartymi i brutalnymi przestępcami, a nie wymuskany gogusiami w koronkach... No ale nic, bądźmy dobrej myśli.

Premiera gry została przełożona na styczeń 2005 roku (miała pojawić się w grudniu 2004). Firma CD Projekt zamierza – oprócz gry – zamieścić na płytkach wywiad z Sidem Meierem oraz oryginalny program PIRATES! z 1987. Trzymam kciuki za tę produkcję.

\* pozostałych ośmiu chłopów ze skrzyni umrzyka stwierdziło, że nie chce występować w sequelu i poszło na browar.



Podobnie jak w większości gier z wątkiem pirackim, tak i tu jednym z większych wyczynów będzie zgłoszenie córki gubernatora, np. na balu



## Sid Meier's Pirates

Atari / CD Projekt / Scion

- 1. Atari / CD Projekt
- 2. Wywiad z Sidem Meierem
- 3. Wersja polska
- 4. Tryb wieloosobowy
- 5. Premiera: styczeń 2005
- 6. Gra dla PC

Rewelacyjne założenia i klimat. Oby tylko wykonanie nie nawaliło! Byłby niezły wstyd, gdyby się okazało, że oryginalna gra sprzed 17 lat jest lepsza...



Marzy ci się dopracowana  
strategia czasu  
rzeczywistego?

# BLITZKRIEG

**W**ygląda na to, że w roku 2005 zaleją nas przełomowe RTS'y. Jednym z nich ma szansę zostać młodszy brat do niedawna bezdyskusyjnie najlepszej strategii czasu rzeczywistego osadzonej w realiach II wojny światowej. Oznaczony numerem 2 BLITZKRIEG junior – bo o nim mowa – został wyprodukowany pod czujnym okiem ludzi z CDV Software Entertainment. Trudno o lepszą rekomendację, gdyż w ostatnich latach chyba żadna inna firma nie była zamieszana w równie dużą liczbę projektów z gatunku RTS o tematyce II wojny (SUDDEN STRIKE 1/2; CODENAME PANZERS: FAZA 1 – kolejne dwie fazy w przygotowaniu, COMBAT MISSION I-III).

Co więc czai się w żarze? Cztery pełne kampanie toczące się na powierzchni, w wodzie i w powietrzu (Ardeny, Berlin, Monte Cassino, ofensywa moskiewska, Sewastopol, Tunis, Filipiny, Iwo Jima i wiele innych), tradycyjnie prowadzone z perspektywy głównodowodzącego. Pod komendę dostaniesz oddziały ze Stanów Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Związku Radzieckiego oraz Niemiec – ponad 270 autentycznych jednostek oraz 60 rodzajów piechoty. W drodze do chwały, w ponad 110 misjach, napotkasz także armie złożone z żołnierzy francuskich, japońskich oraz włoskich.

Zdaniem twórców, różnic pomiędzy pierwowzorem a sequelem jest tak wiele, iż łatwiej wymienić elementy pozostawione bez żadnych zmian. I tak, podobnie jak w „jedynce”, największy nacisk położono na wiarygod-

ność historyczną i realizm prezentowanych wydarzeń.

Ciesz się, że tym razem twoi podkomendni będą w stanie wykorzystać swe umiejętności na wiele sposobów. Twoi inżynierowie mogą podłożyć ładunki wybuchowe pod mostem, a następnie wysadzić przechodzące przezeń wrogie oddziały. Zahartowana w boju obsługa dział przeciwzołgowych potrafi odstrzelić gąsienicę wrogim pojazdom. Do dziesiątkowania piechoty można użyć dział przeciwlotniczych. Takich akcji uświadczysz w grze znacznie więcej.

W BLITZKRIEGU 2 strategię buduje się na podstawie informacji wywiadowczych. Pozostawiono ci swobodę wyboru typu rozgrywanych scenariuszy. Ty również decydujesz o gromadzeniu oraz używaniu różnych grup wsparcia. Przykładowo, na początku każdego rozdziału otrzymasz posiłki, które możesz wykorzystać w chwili, gdy uznasz to za stosowne. Jeżeli w pozostałych do

końca rozdziału misjach nie wprowadzisz do boju wszystkich zapasowych oddziałów, zostaną one oszczędzone do czasu Bitwy Ostatecznej. Zdobycie celu o znaczeniu strategicznym, jak stacja kolejowa czy lotni-

Czołgi na ulicach to zmore wielu pseudodemokratycznych państw dzisiejszych czasów

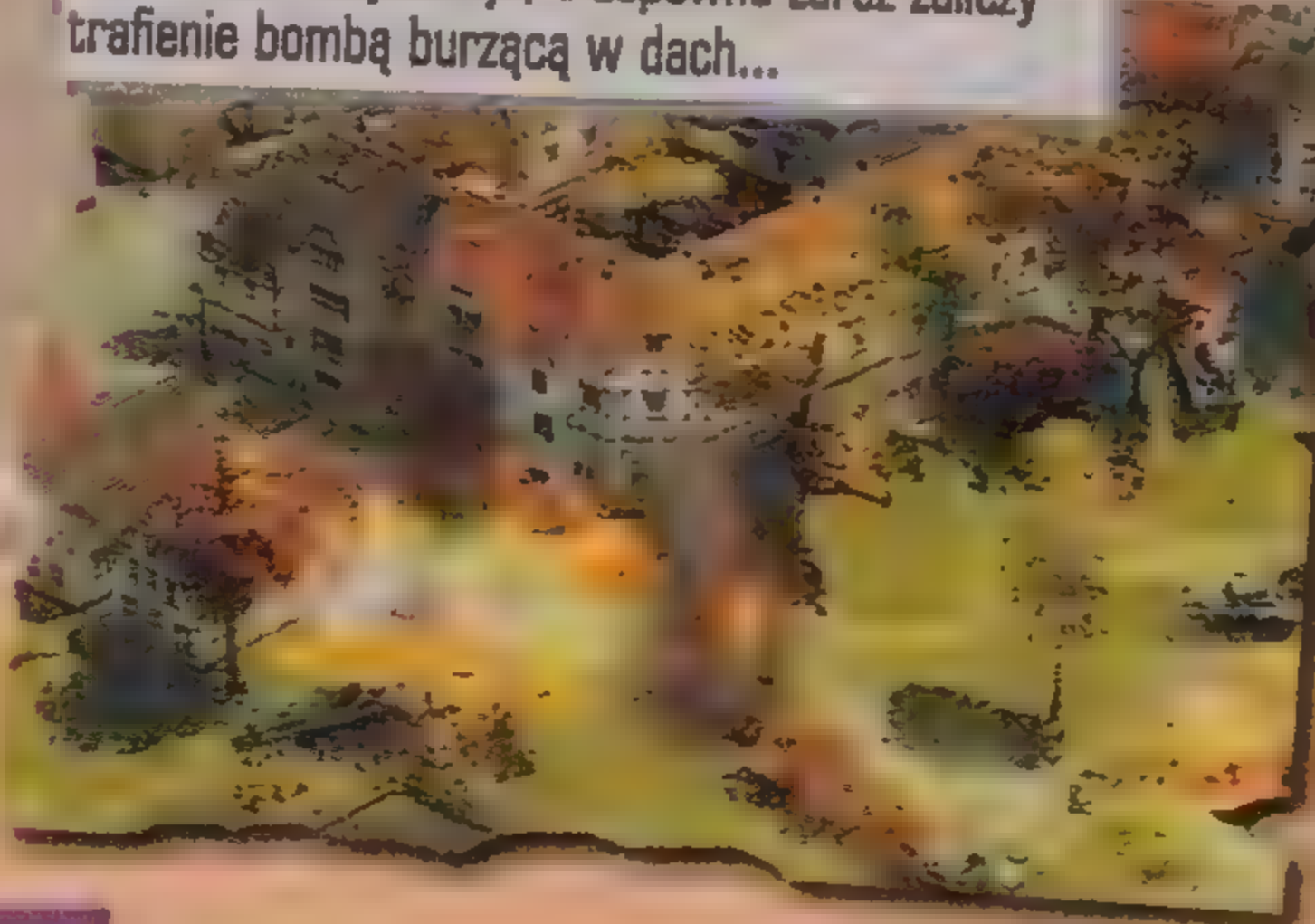
sko, w pierwszym przypadku wiązać się będzie z otrzymaniem posiłków pociągami, a w drugim z poprawą sytuacji, jeśli chodzi o dominację w powietrzu. W zależności od typu wybranej misji, zastosujesz różną taktykę – defensywną przechodzącą w kontratak, naloty bombowe celem zmiękczenia przeciwnika przed głównym atakiem wojsk naziemnych, desanty mor-

skie. Udana realizacja celów taktycznych przełoży się na ostateczny wynik wojny oraz na walność twoich jednostek.

Szereg zmian dotyczy także szaty graficznej, którą będzie można podziwiać z dynamicznej kamery wyposażonej w zoom. Dla oldskulowców pozostawiono opcję gry z oryginalnej perspektywy znanej z „jedynki”. Reszta niech się cieszy, gdyż dostanie nowy trójwymiarowy świat z interaktywnym środowiskiem, oryginalnymi animacjami, zmieniającą się pogodą oraz porami dnia (pojazdy włączające w nocy reflektory wyglądają po prostu kapitalnie!).

Sztuczna Inteligencja wykorzystana w BLITZKRIEGU 2 jest ponoć tak dobra, że trzeba ją było trochę osłabić (to nie żart!). Z kolei w czasie prac nad silnikiem graficznym wydarzyła się dosyć ciekawa historia. Tuż po wdrożeniu lotnictwa (a należy dodać, że wszystkie samoloty w BLITZU 2 są kontrolowane jak czołgi w „jedynce”, czyli bezpośrednio) pojawił się „niewielki” bug. Można było wydać czołgowi polecenie... podążania za samolotem, czego skutkiem były latające dywizje pancerne :). Niestety, błąd poprawiono. A zawsze chciałem zobaczyć Tygrysy kamikadze w locie nurkowym...

Taka ładna rezydencja, a zapewne zaraz zaliczy trafienie bombą burzącą w dach...



Kakaja krasiwaja  
diwoczka. Na  
pogodę, gier-  
mantem...

## Blitzkrieg II

• Idealna Interakcja / Dobra Polityka  
• Wersja polska

• Typa multiplayer

• Platforma: PC (Windows 98/2000/XP)

• Gra dla 1-4

Ostrożnie z ogniem! Ta gra może się okazać materiałem bardziej wybuchowym od niejednej bomby...





# KONKURS SMS



30



...do wygrania  
**30** fajowych  
gier akcji...

Odpowiedz na poniższe pytanie  
i wygraj jedną z gier PIRATES!

**Ile gier z serii CIVILIZATION  
stworzył Sid Meier?**

A) 3 B) 5 C) 8

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164,  
w treść wiadomości wpisz CL.PI.#,  
zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi  
czekamy do 31 grudnia  
koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT



# EMPIRE EARTH II

**Tajemnicze historie.  
Ukradkowe spojrzenia. Nikt nic  
nie wie. Wszyscy chcą wiedzieć...**

„Na lewo most, na prawo most,  
a środkiem Wisła płynie”. No,  
może nie do końca właśnie tak



**A** na mnie spadł obowiązek napisania o tym, o czym prawie nic nie wiadomo, czyli o EMPIRE EARTH 2 (EE2). Już sam tytuł wskazuje, że mamy do czynienia z sequelem. I to nie byle jakim. Stworzony przez grupę starych wyjadaczy, znanych jako Nierdzewni (Stainless Steel), EMPIRE EARTH został uznany przez portal GameSpy za „grę roku 2001 na PC”. Zyskał też miano jednej z największych oraz najbardziej obszernych strategii czasu rzeczywistego (ang. Real Time Strategy – RTS) w historii gier komputerowych. Podobny rodzaj zobowiązuje. Dlatego przed firmą Mad Doc Software, która przejęła opiekę nad EE2, stoi niełatwe zadanie.

EE2, podobnie jak popularna „jedyńka”, zabierze cię w trwającą wiele tysięcy podróży, począwszy od epoki kamienia łupanego, aż po odległą przyszłość (Anno Domini 2230). W tym

czasie, jako przywódca jednej z 14 cywilizacji, będziesz miał za zadanie stworzyć i rozwijać swoje imperium. Jak deklaruje Ian „Szalony Doktor” Davis (szef Mad Doc Software odpowiedzialny za całokształt prac nad grą), EE2 w dniu swojej premiery (7 lutego 2005) przeniesie gatunek RTS'ów na następny szczebel ewolucji. Będą więc nowości, które mają zadziwić nawet najbardziej doświadczonych fanów genre.

Zmiany oraz innowacje dotyczą systemu dyplomacji, podboju terytoriów, interfejsu, opcji „obrazu-w-obrazie” (Picture-in-Picture, w skrócie PIP), wreszcie planera wojennego. Do tego, dzięki tzw. „Crown System”, drabince rozwoju technologicznego, przywódcy oraz Cudom Świata będziesz mógł dostosować do swoich potrzeb rodzaje otrzymywanych w trakcie rozgrywki bonusów. Oznacza to, że w przeciwieństwie do RTS'ów ze z góry zdefiniowanymi regułami, w EE2 będziesz mógł samo-

dzielnie wybierać lub swobodnie reagować na stawiane warunki gry. „Szalony Doktor” obiecuje także bardzo zaawansowaną SI.

Jedną z rzeczy w trybie wieloosobowym, która niepotrzebnie przeciąga „wgryzienie się” w sedno gry, jest niewątpliwie początkowa faza rozbudowy. Zajmuje ona cenne minuty oraz prawie zawsze jest taka sama. Dzięki poprawionemu menu startowemu EE2 pozwala ominąć ten etap zabawy. Każdy z graczy może w nim ustalić np. poziom realizacji poszczególnych strategii (zbalansowana, militarna, imperialna, gospodarcza) w odniesieniu do jednostek oraz budynków. Następnie wybrać poziom agresywności armii (defensywny, zbalansowany, ofensywny). Dzięki tym wszystkim usprawnieniom nie będziesz musiał czekać na napływ zasobów oraz zgromadzenie wojsk. Wręcz przeciwnie – możesz od razu ruszać do boju!

Gdy wszystkie zasady zostaną ustalone, a strony wybrane, rozpocznie się walka. Zwykle oznacza to wysłanie robotników, by zaczęli gromadzić niezbędne zasoby. Jedną z najciekawszych cech nowego interfejsu

Gra jasno pokazuje, że rozwój cywilizacyjny nieodmiennie powiązany jest z rozpiętością

EE2 jest model zarządzania obywatelami. W niepamięć możesz puścić dni, kiedy odnajdywanie oraz przydzielanie pojedynczego robotnika wymagało szeregu kliknięć. Obecnie jest to dziecinnie prosta czynność, dostępna z głównego menu. Znajduje się w nim lista zasobów. Kiedy przesuwasz kursor nad jednym z nich, pokazuje się informacja o liczbie bezczynnych pracowników. Kliknięcie prawym przyciskiem myszki na surowcu powoduje przypisanie cywila do jego wydobycia. Kliknięcie lewym – złuzowanie cywila.

Jak widać, po raz kolejny zapowiada się przełom w dziedzinie RTS'ów. Jeżeli to, co do tej pory zostało napisane, okaże się prawdą, może doczekasz się w końcu „nowej jakości” w strategiach czasu rzeczywistego? Się zobaczy.

**Empire  
Earth II**

RTS

Wersja polska

Tryb wieloosobowy

Premiera: 7 lutego 2005

System: PC

Gracze na razie mogą się poczuć lekko wkręcani, mimo że nawet nie ujrżeli jeszcze demo tej gry...

Ktoś wie, czym  
wyłączyć tego  
milenego  
piaskar?

Jak wiadomo, w piramidach  
Aztekowie ostrzyli żyłki



# KONKURS dla RPG'OWCÓW



10



10



10



10

**Jesteś maniakiem  
RPG'ów?  
Musisz mieć  
grę z tej serii!**

Wyślij SMS'a  
i jeden z RPG'ów może być twój:

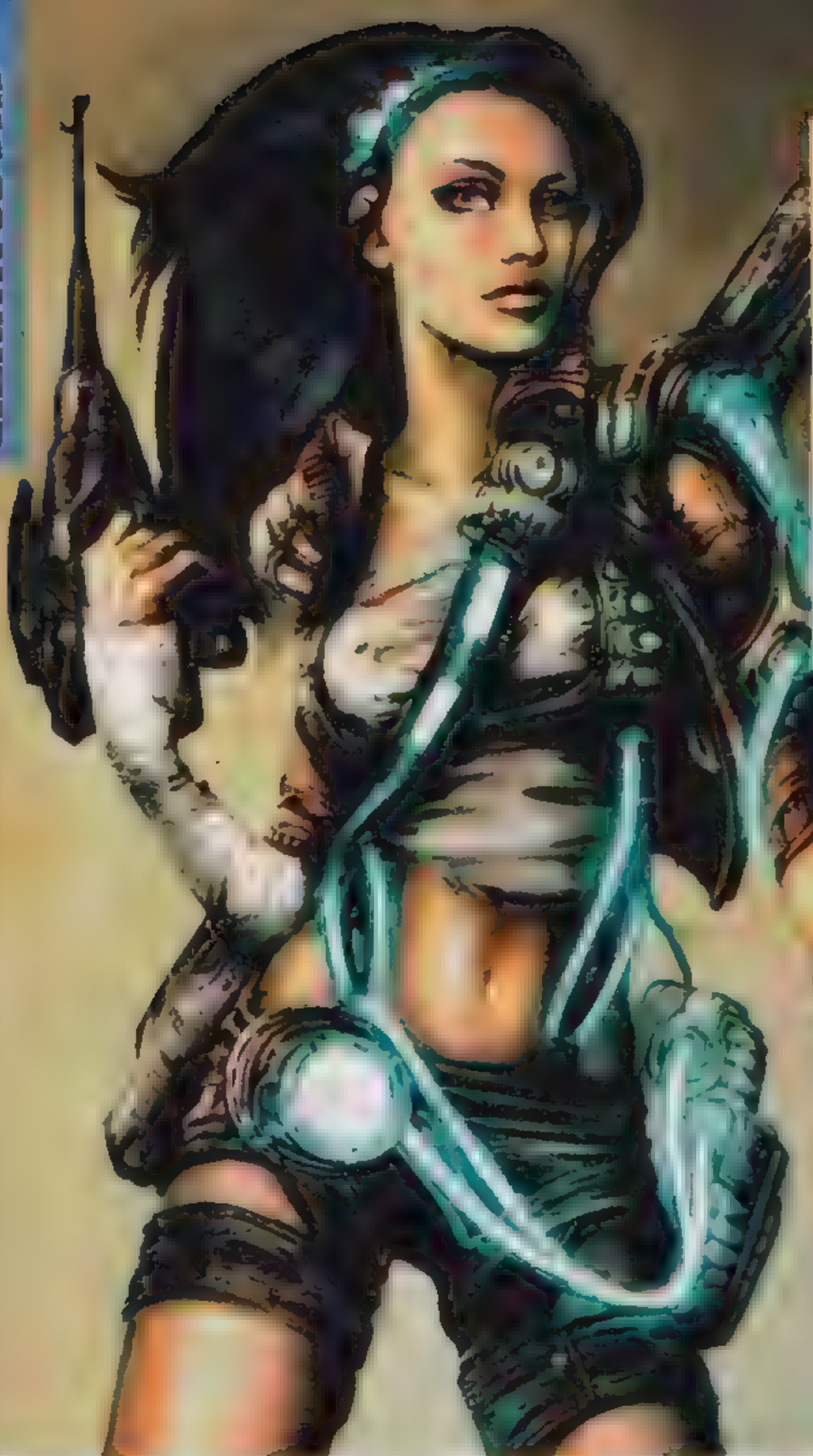
**Jak nazywa się jeden  
z najpopularniejszych światów RPG?**

A) Atlantyda B) Forgotten Realms  
C) Hamster City

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164,  
w treść wiadomości wpisz CL.RG.#,  
zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi  
czekamy do 31 grudnia

koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT





PC

## Auto Assault

Pojazdy różnią się też uzbrojeniem, a więc karabinami maszynowymi, rakietami, wyrzutniami granatów i palnikami montowanymi na dachu bądź po bokach. Grę napędza autorski silnik graficzny, szybki, efektowny, pozwalający na całkowite demolowanie otoczenia, włącznie z budynkami, rampami, mostami i podestami. Nad fizyką przedstawionego świata czuwa osławiony Havok 2.0, nad zniszczeniami samochodów grupa fanów CARMAGEDDONA. Zapowiada się ostra rzeźnia w starym, dobrym kaskaderskim stylu.



**G**ra bardzo „masywna”, ale głównie dlatego, że sieciowa. W rzeczywistości jednak AUTO ASSAULT nie ma nic wspólnego z programem spod znaku ULTIMA ONLINE. Programiści firmy NetDevil stworzą bowiem internetową przygodówkę, w której gracze walczą ze sobą za pomocą samochodów. Każdy z wozów ma inne parametry i sprzęt dodatkowy (np. rakietę, dopalacz, granat, karabin maszynowy, kierownice, itp.).

PC

## Wehrwolf



**P**rzyjrzyj się dokładnie literkom tworzącym tytuł powyżej. Teraz popatrz na słówko „Werewolf”. Widzisz różnicę? No właśnie – w grze nie biega o wilkołaki, jeno o Uzbrojonego Wilka, bardzo tajną bazę hitlerowskiej Trzeciej Rzeszy. Sama gra jest rosyjskim shooterem FPP z bardzo ładną grafiką, toczącym się w rzeczywistych miejscach, zgodnie z wydarzeniami, do których doszło w 1943 i 1944 roku. W programie pojawi się blisko 20 rodzajów broni (m.in. PPSH-41, PPS-43, MP-40, PD-27, RPD-44, MG-34, Mosin, Tokarev, TT i rewolwer), 10 różnych pojazdów, 15 misji dla pojedynczego gracza i 5 przeznaczonych do zabawy w Sieci. Twórcy WEHRWOLFA chcą powalczyć z CALL OF DUTY. Kto wie, może uda im się to lepiej niż twórcom MORTYRA...

## Creatures Exodus

**N**orny pojawiły się już w blisko dziesięciu grach i aż się nie chce wierzyć, że dzisiejsze dzieciaki o nich nie pamiętają. Toć w epoce THE SIMS właśnie takie gry jak CREATURES powinny cieszyć się największą popularnością! Gracz opiekuje się w nich stadkiem słodkich, ale szalenie rozwydrzonych stworzonek (nie mają nic wspólnego z wydrami – przyp. Joel). Uczy je podstawowych sztuczek, karmi, rozmnaża, trenuje i cierpliwie tłumaczy, w jaki sposób odróżnić dobre od złego. Zwierzaczki mają swój rozum i w mig pojmują, o co biega, lecz nie zawsze mają ochotę robić to, o co się je prosi. Gra ma niewielkie wymagania sprzętowe (procesor 200 MHz, 64 MB RAM) i pozwala podłączyć się do Sieci, by pogadać i wymienić się doświadczeniami z innymi miłośnikami Nornów. CREATURES EXODUS pojawi się łąda moment na Wyspach Brytyjskich, a przez cały 2005 rok będzie atakowała Europę, Stany Zjednoczone, Australię i Azję. To naprawdę ciekawa, przemysłowa pozycja – warto się z nią zapoznać!



**A**cooo, nie można? Fliperka nie można? Tego typu gry od tysiącleci uważane są za kosmiczne dziwadła rodem z galaktyki Arkana. Grają w nie jedynie najwięksi zapaleńcy, ludzie, którzy na prawdziwych automatach stracili fortunę i obecnie – po wszyciu esperalu – pykają kulke oszczędniej, bo w domu. PURE PIN-

BALL 2.0 to poprawiony i rozbudowany reżyserski odłam znanej z naszych kiosków gry. Poprawiono w nim grafikę i dorzucono nowe stoły. Podkreślono również liczbę bonusów, przemodelowano zachowanie piłki i dołączono od pyty nowych efektów specjalnych, różnych błyszczyków, odbłasków,

## Pure Pinball 2.0

cieni, migawek i ekraników ciekłokrystalicznych. Dzięki tym zmianom PURE PINBALL stać się ma najdoskonalszym pecetowym fliperem. Cóż, będzie czym popikać przynajmniej...



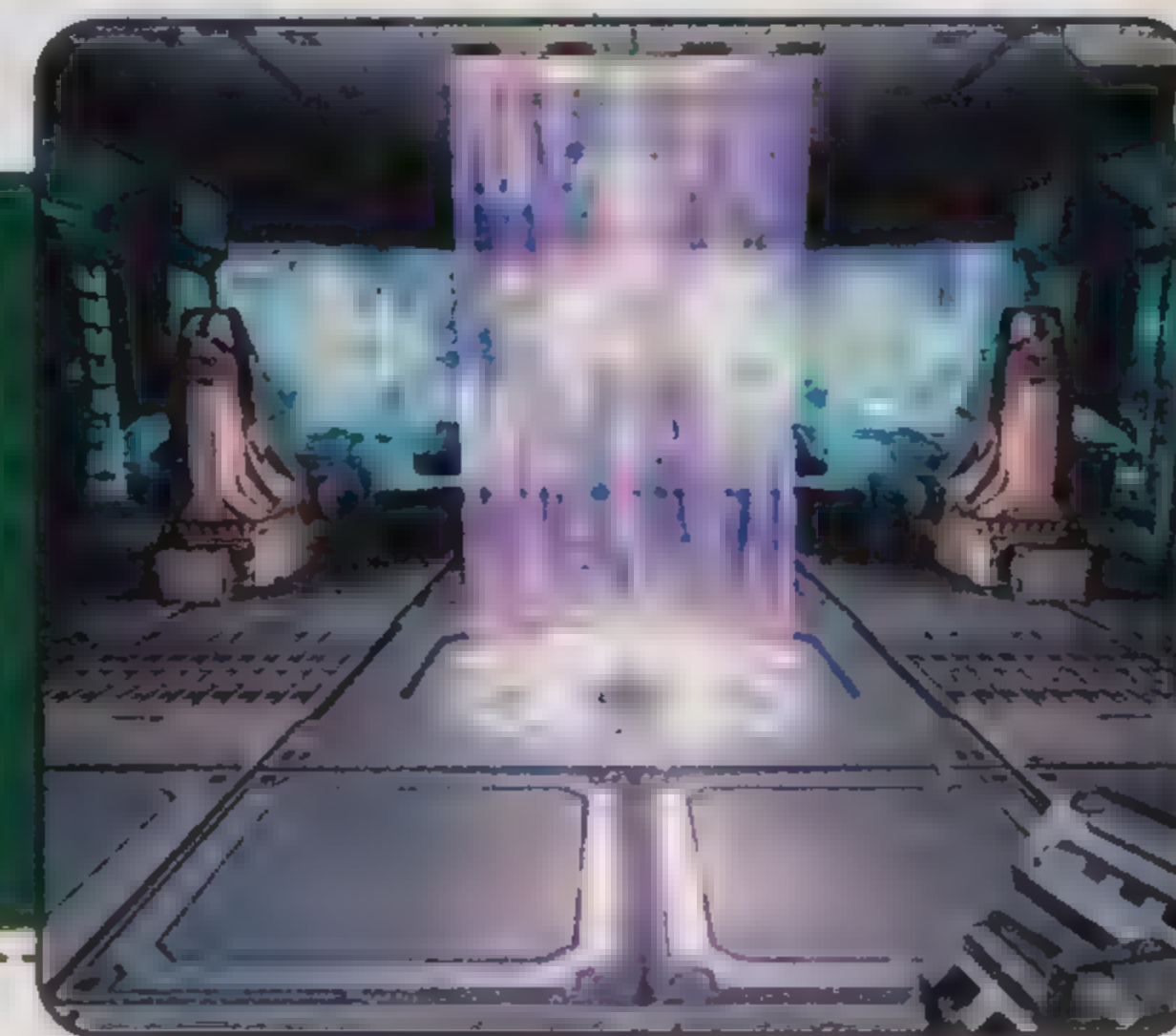
## Iron Strategy 2

**K**ontynuacja gry, którą wielu graczy pamięta z cover CD CLICK! Według zapowiedzi będzie to widowiskowa symulacja kosmiczna połączona z grą akcji oferującą widok FPP. Czyżby zatem dwie gry w jednej? Nawet trzy! W kosmosie gracz powalczy jak pająk myśliczka, zostanie kupcem, piratem, ochroniarzem tutejszej kolonii. Kiedy zachce, decy na Ziemię i wcieli się w czoligę.

PC



W ostateczności wylezie z tanka i z bronią w ręce wymierzy sprawiedliwość. Zaletą programu ma być duża swoboda działania. Gracz będzie mógł podbić garść systemów gwiazdnych za pomocą przemysłowych decyzji ekonomicznych bądź siłą, prowadząc armię wrobotów. Czy to się sprawdzi? Cóż, IRON STRATEGY była niebawem pozycją, a „dwójka” ma charakterystyczny się świetnymi scenariuszem i szatą graficzną.

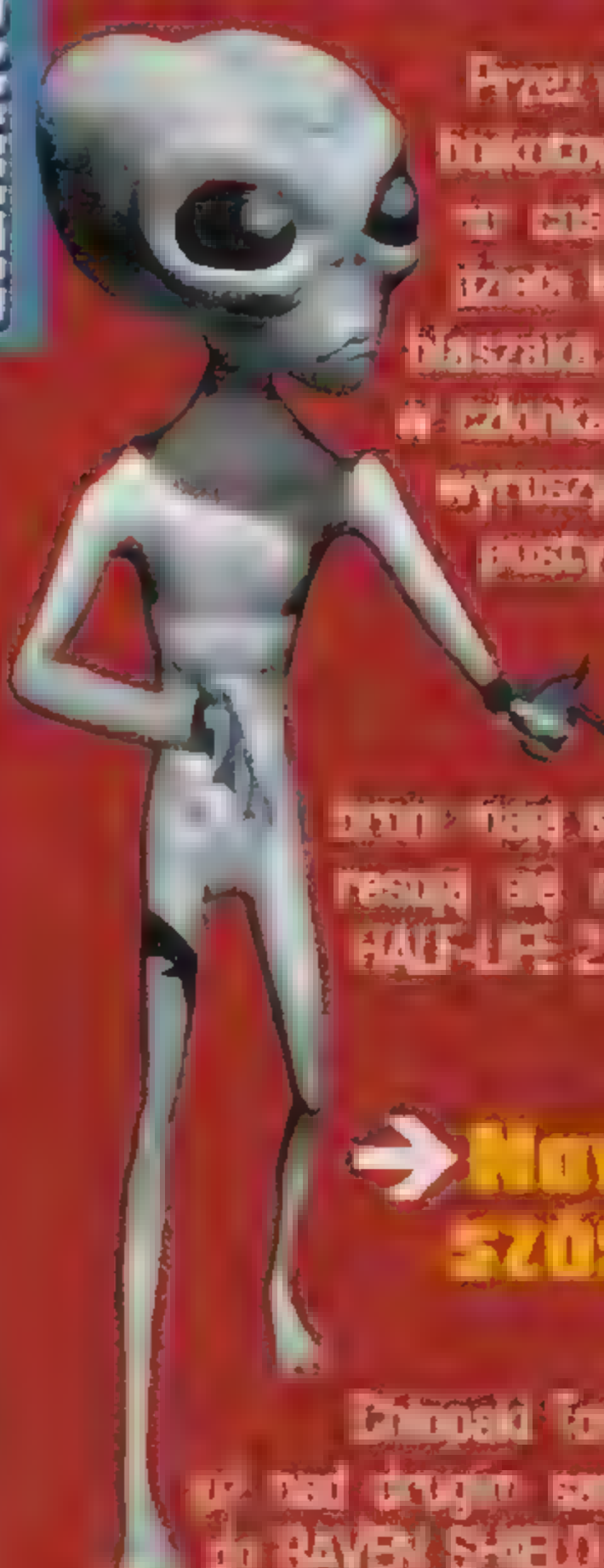








## → Obszar otwarty



Przez wiele lat firma Valve wyprodukowała najlepsze gry. Teraz coś jej udało i zapowiedzieli konwersję AREA 51 na bieżącą. Gracz wcieli się w członka sił specjalnych, który wyruszy tropić kosmitów na pustyni Nevada. Widok z oczu bohatera nie ma szerszej inteligencji niż w wielu innych grach. Nie ma nawet opcji, by grać z kamerą. Reszta się nawet nie zmienia. To HALF-LIFE 2.

## → Nowa szósteczka

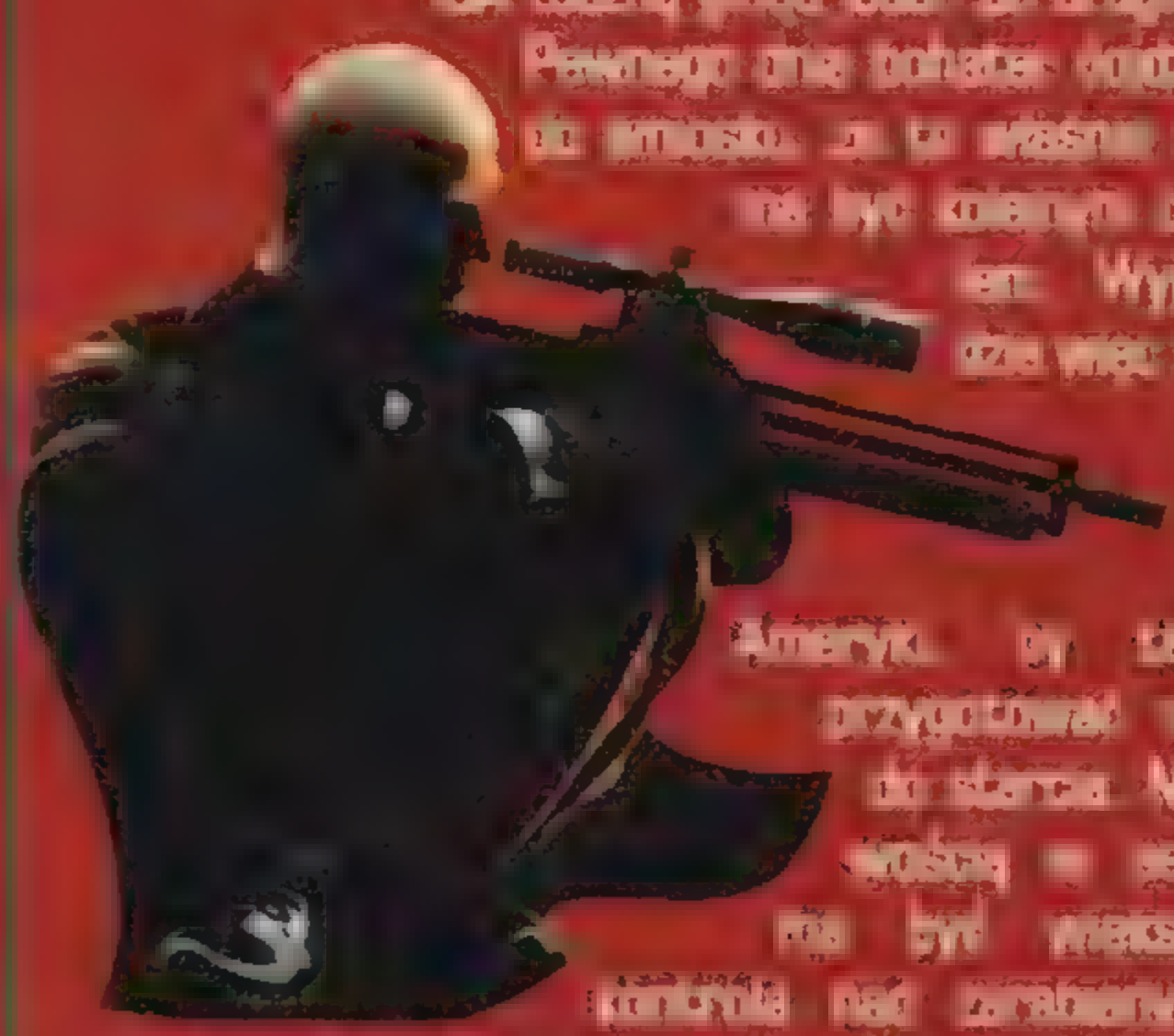
Chłopaki Toma Clancy'ego wracają po nad drugim samodzielnym dodatkiem do RAVEN SHIELD. Program zapowiada, że RON WRATH trafi do sklepu 24.11.11. To będzie miesiąc i będzie dość trudny. Trudno się mówi.

## → Max znowu Sam

Do nocy Lucas skosował światło, zapowiada się przygodówka SAM & MAX 2: FREELANCE POLICE. Dan Connors, Kevin Bryner i Troy Molander, posła przyciągający do tym tytułem, założyli więc na boku własne studio i kontynuują pracę nad programem. Czy uda im się wysepić go George'a z pomocą niezobowiązujących praw autorskich?

## → tysy wrócił

HITMAN, bohater serii gier pod tym samym tytułem, powrócił. Wiosną przyszłego roku na rynku pojawi się nowe zapowiedzenie – zadanie. ICA będzie grę, eden do drogi. Pewnego dnia bohater dojdzie do wniosku, że to właśnie on ma być kolejnym bohaterem. Wyjdzie więc do...



Amerika, by tam przygotować się do starcia. Nie wiadomo, w jaki sposób ma być większa kontrola nad zarobkami pensjami. Gracz będzie mógł zdecydować, na co wydać kasę. Ma to mieć spory wpływ na rozgrywkę. Czy nie ma dema programu? Nie, oddział BLOOD MONEY.

## → Konung 2: Brzydal

Lada moment odbędzie się zapowiedzenie premiery gry zatytułowanej KONUNG 2. Jej pierwsza część pojawiła się w Polsce przed kilku laty i została mieszana z błotem. Nowa odsłona przyniesie trochę amerykańskiej animacji, lepszą grafikę, uduchowione 60 klatek na sekundę. Nową szóstką fabularną. Całość fabularna gracz na wyprawę po Skandynawię sprzed wielu wieków lat.

# Splinter Cell: Chaos Theory

**G**ra jest genialna. Krótkie demko, jakie zobaczyłem na targach w Lipsku, do dziś śni mi się po nocach. Przyczyny? Fenomenalna grafika, dopracowane do granic możliwości animacje, naturalnie wyglądające wnętrza. Do tego niezwykle realizm otoczenia. Trzask i zaczyna padać deszcz. Wpierw powoli, lecz po chwili dużo bardziej intensywnie. Smutny wartownik patrzy w niebo, chowa głowę w ramionach, na łeb zarzuca kaptur. Jak niepyszny wycofuje się do namiotu, w którym ty już czekasz z nożem. Właśnie – z nożem. Żadnego tam ogłuszania, bawienia się w ciuciubabkę. Wsadzasz draniowi ostrze pod zebra, przecinasz brezent i wybiegasz na deszcz. Wciąż pada, i to jak pięknie...



Dostajesz nowe ruchy, nowe bronie, nowe gadzety oraz usprawniony tryb Multiplayer, już wcześniej wielki, teraz po prostu killerski.



# Stronghold 2

PC

**W**ciągająca TWIERDZA doczeka się kontynuacji! W STRONGHOLD 2 ukochany Pan i Władca gracza nawieje z dzikim wrzaskiem ze stolicy. Państwo zadrzy w posadach, a zbuntowani lordowie rzucą się na lupy. Co odważniejsze księ-



szyny oblężnicze i kilkanaście rodzajów piechoty. Sami mieszkańcy zamków zaczną żyć niczym simy – pracować rano, a wieczorem balować, by noc przespać gdzieś pod drzewem. Gracz będzie mógł zajrzeć do każdego domu, przyjrzeć się, jak kucharki szykują jedzenie dla króla, a zbrojmistrz kuje wiersz na lekcję polskiego...



stwa ogłoszą separację, zrezygnują z usług króla i zaczną samodzielnie zarządzać zebranymi od wieśniaków podatkami. Ktoś będzie musiał je zjednoczyć... Program zachwyci ładną, trójwymiarową grafiką oraz sprawdzonym modelem rozgrywki, łączącym efektowne, czysto strategiczne walki z rozbudową tytułowych twierdz. Pojawia się też nowe jednostki, w tym wielkie ma-



# Rogue Trooper

PC, PS2, Xbox

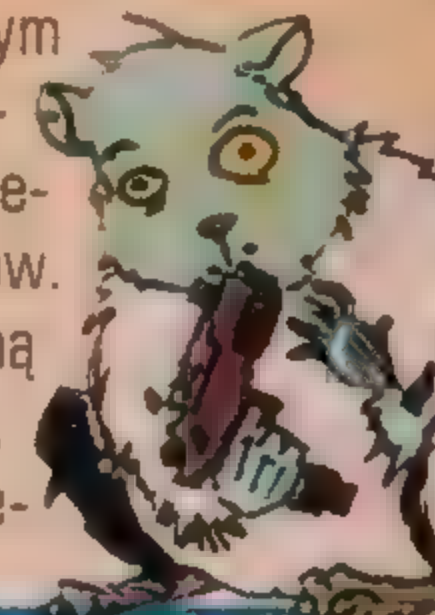
**T**ytułowy Rouge Trooper to komiks, cholernie znany komiks. W cywilizowanej części świata cieszy się nie mniejszym szacunkiem niż Judge Dredd. U nas o jego istnieniu wiedzą nieliczni zapaleńcy. Akcja gry toczyć się będzie w przyszłości na planecie ogarniętej wojną. Bohater, członek oddziału Genetic Infantry, jest doskonale wyszkolonym klonem, przystosowanym do walki w najtrudniejszych warunkach. Gdy jednak pewien szalony generał wysyła jego oddział na samobójczą misję, gość wkurza się i zapowiada zemstę. Wpierw jednak grzebie towarzyszy, a ich biochipy wykorzystuje do ulepszenia swojej broni i plecaka... Totalna zakrętka? Owszem, ale i ostra jazda. Po ROGUE TROOPER możesz spodziewać się szybkiej akcji, widowiskowych starć i perfekcji, której gwarancją jest od lat firma Rebellion.



# F.E.A.R.

PC

**N**ajbardziej oczekiwane strzelaniny roku – DOOM 3 i HALF-LIFE 2 – są już na rynku. Gracze potrzebują nowej gwiazdy, na którą będą mogli czekać i której szotami zdolają się podniecić. I oto pojawia się F.E.A.R., niezwykle mroczny i krwawy horror firmy Monolith. Akcja gry toczy się w budynku należącym do korporacji zajmującej się technologiami kosmicznymi. Na jego terenie wdziera się grupa terrorystów. Policja wprowadza do akcji specjalną grupę uderzeniową Delta Force. Komandosi z rosnącym przeraże-





# Star Wars: Revenge of the Sith

**O** tej grze wciąż niewiele wiadomo. George Lucas zazdrośnie strzeże tajemnic scenariusza i bardzo niechętnie opowiada o mrocznej przyszłości uroczego Anakina. Wiadomo na pewno, że majowej premierze filmu towarzyszyć będzie gra komputerowa. Gracz pokieruje w niej losami młodego Skywalkera oraz samego Obi-

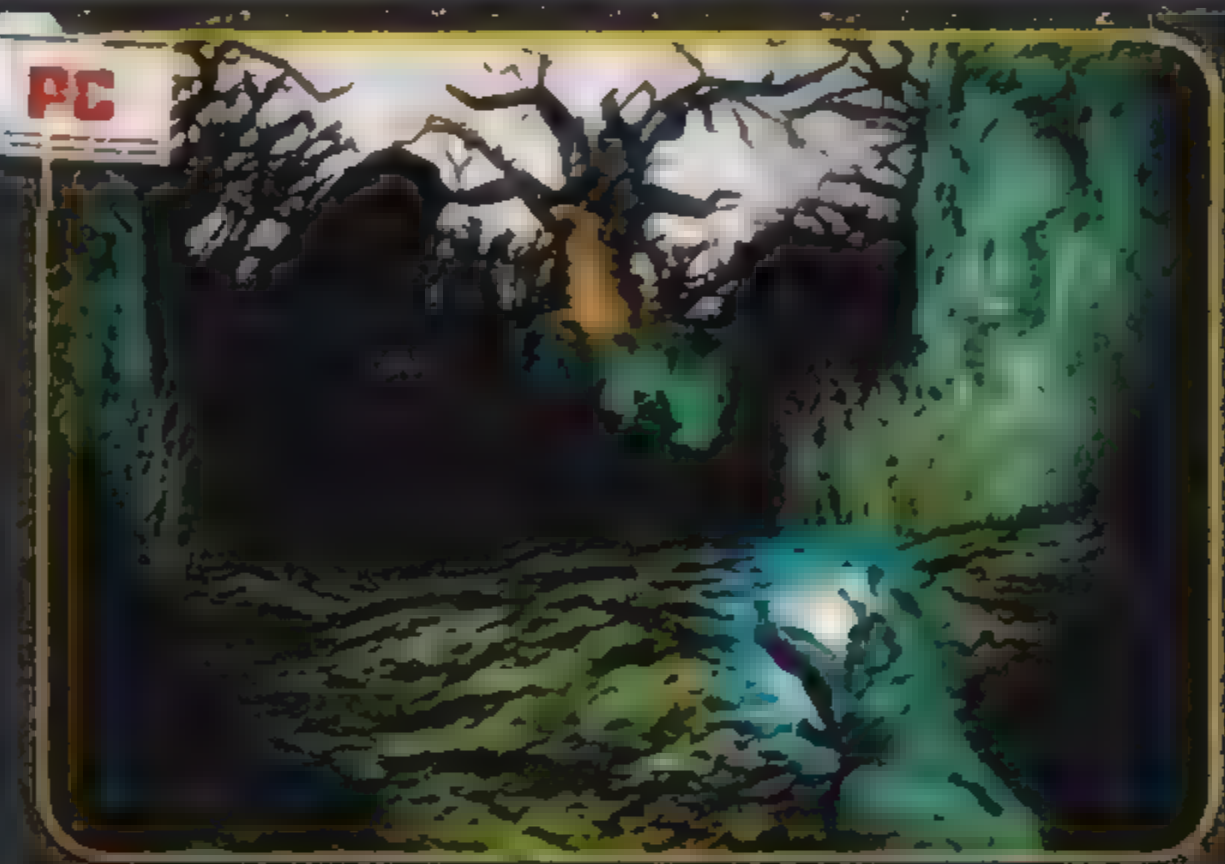
Wan Kenobiego, obserwując ich zza pleców, jak w grach TPP. Panowie otrzymają niezwykle ważną misję i wyruszą w niebezpieczną podróż przez kilka planet. Po drodze zgnoją armię wrażeń droidów i paskudnych slugusów przysłanego Imperatora. Pojawi się tu też nowy system kontroli miecza oraz poprawione w stosunku do pecetowego PHANTOM MENACE sterowanie. Szkoda, że nowa trylogia nie ma już tej mocy co klasyczna...



tekst: Michał „Joel” Zacharzewski

## The Unseelie

**J**eśli fascynują cię mroczne opowieści w stylu Lovecrafta i kochasz stare celtyckie mity, THE UNSEELIE będzie produkcją w sam raz dla ciebie. To niezwykle mroczny horror FPP opowiadający o dziwnych przypadkach Damiana Logana, który w następstwie wypadku samochodowego trafia do świata ukrytego między rzeczywistością a krainą zdechłaków. Żywi ludzie, w większości nieszczęśnicy tacy jak on, walczą od lat



z okrutnymi hordami z piekieł nasyłanymi przez Finvarra, Króla Umarłych. Gracz musi pomóc Loganowi w wyprawie do Tir-Na-Brach-Marbh, gdzie ukryto siedem cennych artefaktów. W czasie tej wycieczki wykorzysta 30 rodzajów broni oraz ściągnie na pomoc żywiołaki. Powalczy zaś z duchami, goblinami, demonami, jękotkami, banshee i zjawami. Ciekawostką mają być zagadki, które pojawiają się na każdym z poziomów. Dzięki nim THE UNSEELIE nie będzie jeszcze jedną strzelaniną, w której wystarczy iść do przodu i łoić z kółkownicy we wszystkich możliwych kierunkach.

niem przemierzają puste korytarze. Nagle drogę zastępuje im mała dziewczynka. Zaczyna lać się krew... Kilka minut później minister spraw wewnętrznych podejmuje decyzję o wprowadzeniu do akcji oddziału First Encounter Assault and Recon. Tylko oni mogą uratować sytuację! Zaletą gry ma być dopracowany silnik graficzny, dużo potężniejszy niż ten z DOOM 3. Ka-



pitalna gra światła i doskonałe animacje robią niesamowite wrażenie, podobnie jak fizyka postaci napędzanych przez Havok 2.0. Największą atrakcją będzie jednak scenariusz, łączący sceny rodem z filmów grozy ze scenami akcji jak ze „Szklanej pułapki”. F.E.A.R. to pewny kandydat do tytułu hitu roku 2005!



## ZOSTAŃ FARAONEM STWÓRZ WŁASNE IMPERIUM

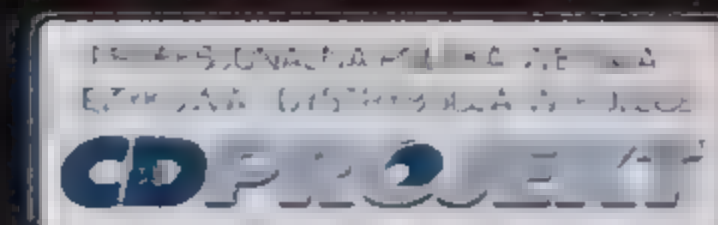
# Immortal Cities CHILDREN OF THE NILE

W SKŁEPACH NA PRZELÓDZIE STYCZNIA I LUTEGO

Unikalny system zachowań mieszkańców pozwala im w realistyczny sposób reagować na zmianę otoczenia:



Pierwsza gra tego typu, w której dzięki prawdziwemu silnikowi graficznemu 3D można zwiedzać stworzony przez siebie świat.



© 2004 Myelin Media, LLC. Wydane pod licencją SEGA Europe Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Immortal Cities: Children of the Nile jest znakiem handlowym Myelin Media, LLC. SEGA i logo SEGA są znakami handlowymi SEGA Corporation. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do swych poszczególnych właścicieli.

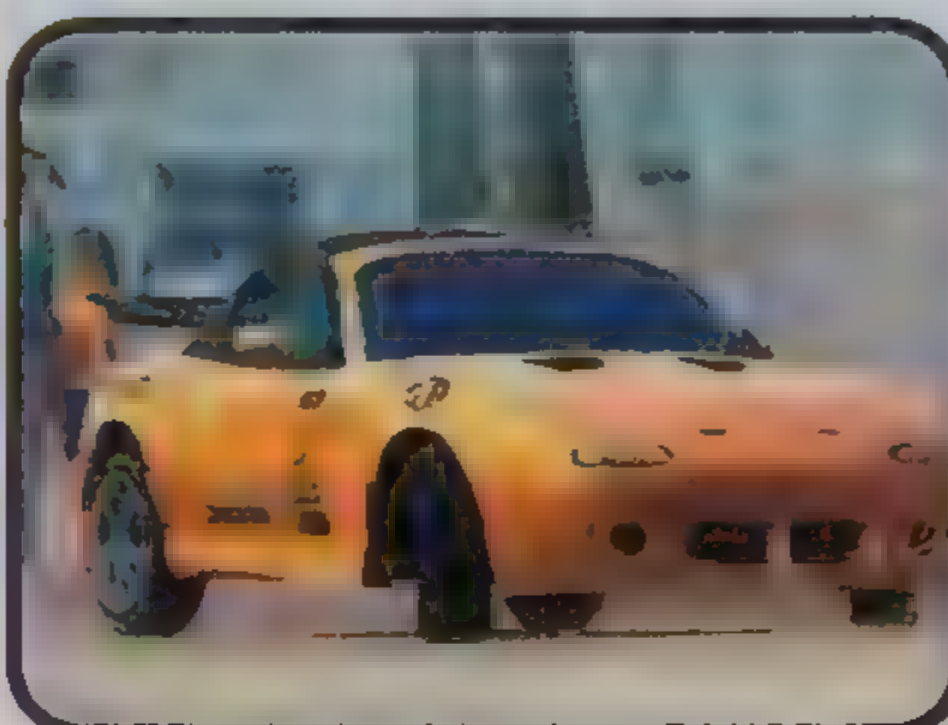


Ośmiu redaktorów i autorów CLICK! typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer pisma zamykamy pod koniec listopada, NIE mogliśmy uwzględnić programów, które ukazały się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podoba się Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na [click@click.pl](mailto:click@click.pl)!

# NAJLEPSZE GRY 2004

## SPORTOWE

Zgodnie z zasadą „there can be only one” (może być tylko jeden), będę typował jedną grę w każdej kategorii. Tutaj jest to **JUICED**, ze względu na rewelacyjną oprawę i (przede wszystkim) nowatorskie rozwiązania, a także za całkiem udaną próbę dorzucenia fabularnego tła do tematu wyścigów. Gry co prawda w sklepach jeszcze nie ma (kłopoty wydawcy – Acclaim), ale jej kompletna wersja była testowana w CLICKU! w tym roku, więc pozwolę sobie ją uwzględnić.



Jako że prawdziwe gry strategiczne giną ostatnio pod natłokiem odmóżdżających RTS'ów, tutaj problemu z wyborem nie będzie. Bezdykusyjnie miano najlepszej strategii roku przypada grze **ROME TOTAL WAR**, praktycznie za całokształt. Kontrkandydatami (mizernymi, bo mizernymi, ale zawsze coś) były: **MROczne WIEKI**, **RAILROAD TYCOON 3** oraz niedoceniony **SILENT STORM**. Ogólnie nie był to dobry rok dla gier strategicznych, niestety...



Jeden z najpopularniejszych ostatnimi czasy gatunków gier, nic więc dziwnego, że kandydatów mnóstwo i wybór ciężki. Typuję **WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** ze względu na rewelacyjną oprawę audiowizualną, świetny klimat i nowatorskie rozwiązania. Poważnych kontrkandydatów sporo: między innymi **CODENAME PANZERS**, **SOLDIERS: LUDZIE HONORU** i **WAR OF THE RING**.

## RTS

Frogger



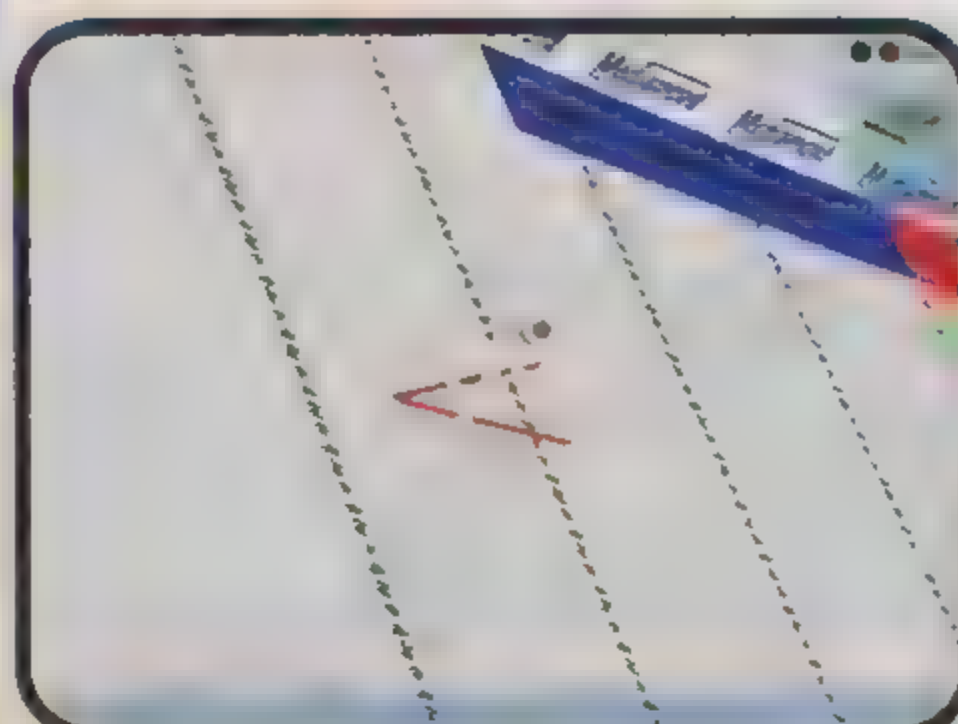
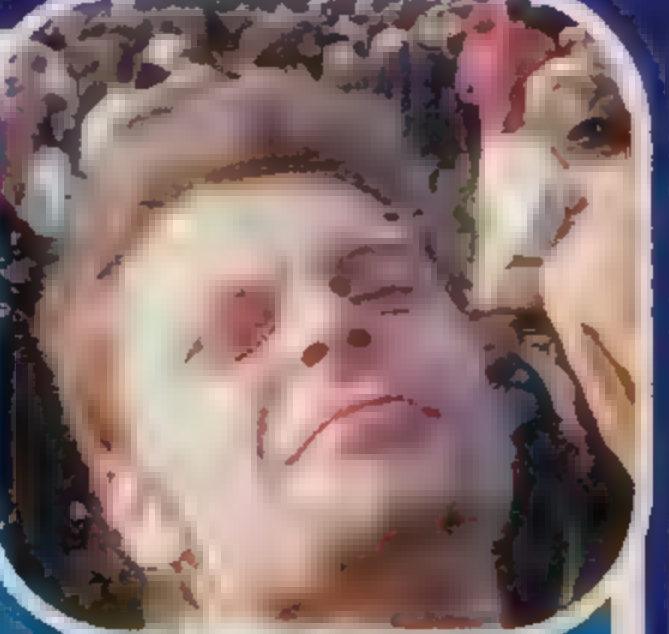
Randall



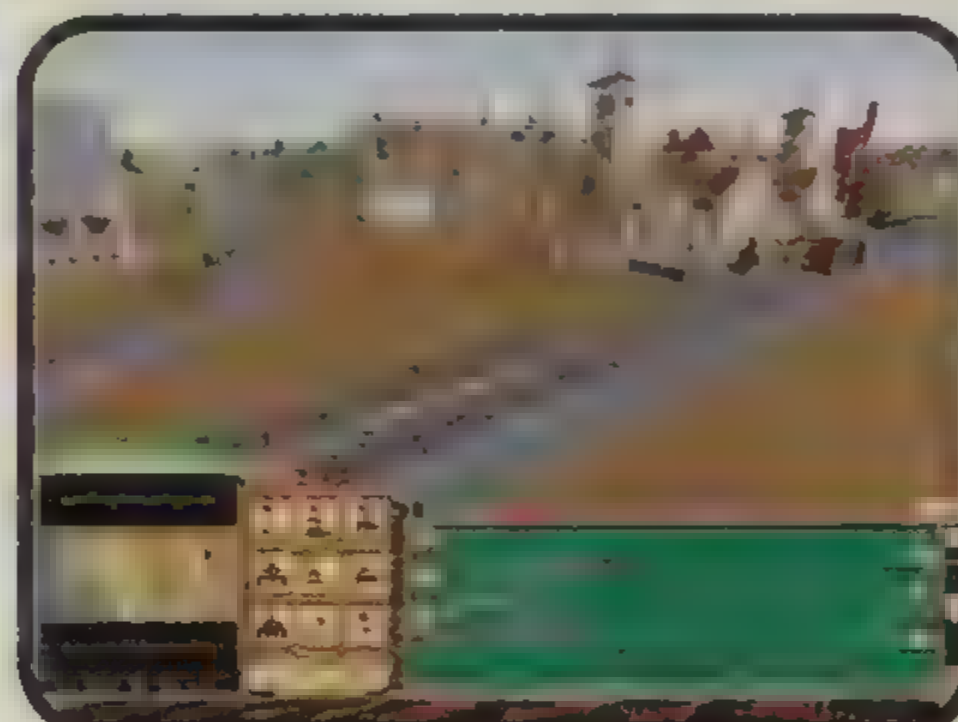
Joel



Mamut

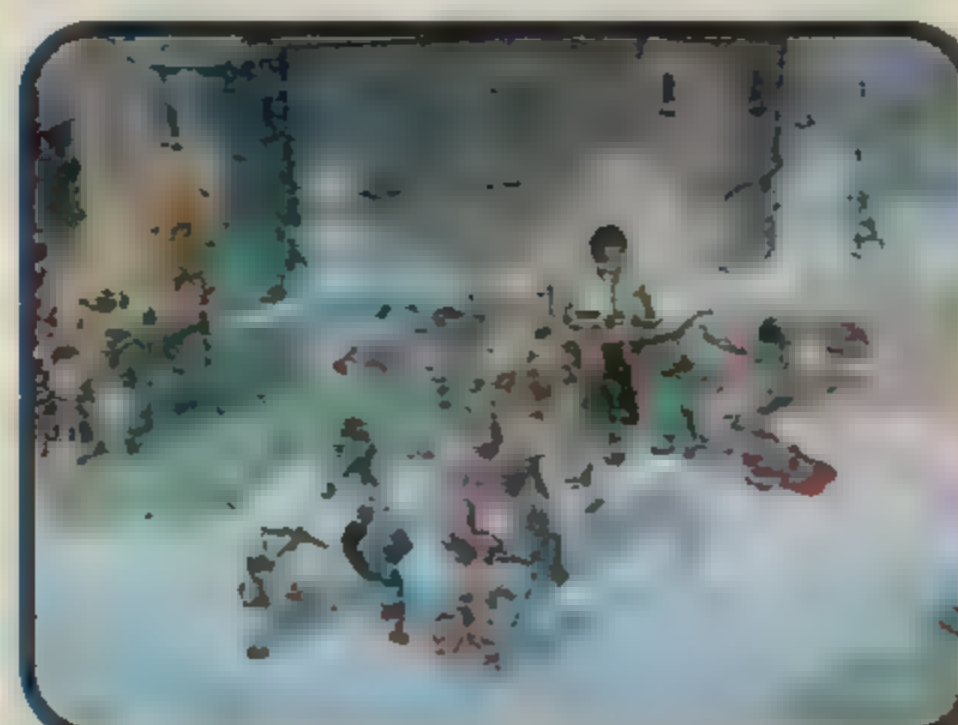


Gry sportowe od dłuższego czasu obchodzą mnie tyle co zeszłoroczny śnieg. Nie lepiej zasiąść za prawdziwym kółkiem i poświrować z gliniarzami nocą na warszawskich ulicach, zamiast marnować wzrok przed kompem? Ale jednego nie nauczę się na pewno: skakać na nartach. Tak więc nominacja dla **DELUXE SKI JUMP 3** za to, że zabiera mnie w podróż do świata, którego nigdy nie poznam osobiście. Program wciąga jak wiry w Trójkącie Bermudzkim. Polecam!

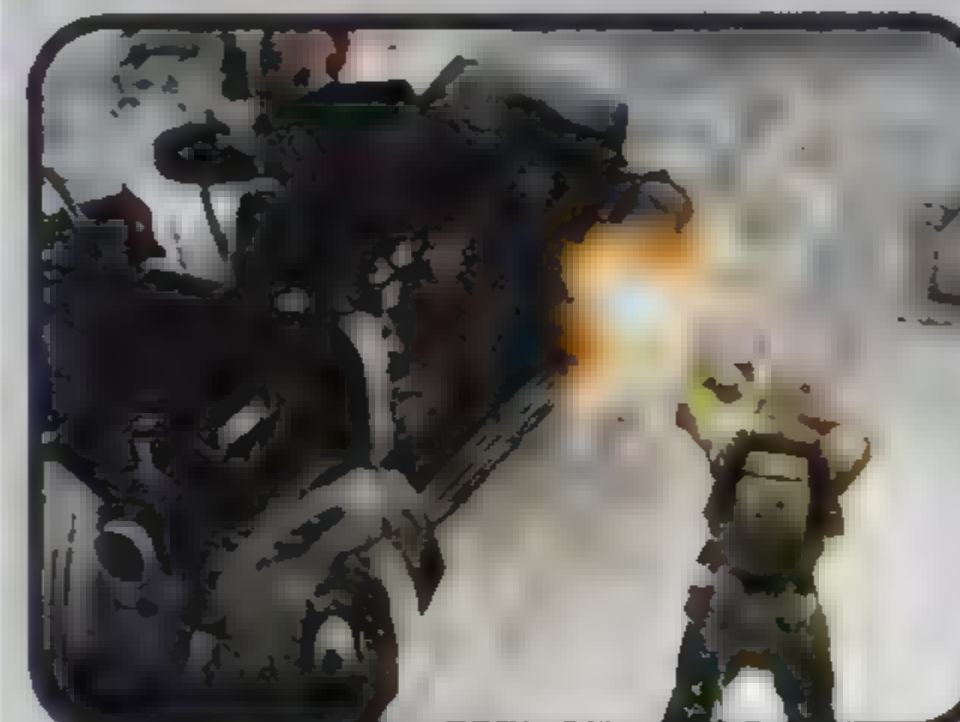


Nominację przyznaję **RAILROAD TYCOON 3**, choć mam pewne wątpliwości, czy to dobra dla niej kategoria. Jednak ten symulator przedsiębiorstwa kolejowego daje możliwości zabawy wręcz upojnej (a przy tym inteligentnej). A wszystko to w ślicznej szacie graficznej. Polskie wydanie rozszerzonej wersji **DISCIPLES II** jest dla mnie następnym strategicznym hitem 2004 roku. Taniej i o niebo lepiej niż na Zachodzie – taka sytuacja niemal nigdy nie zdarza się innym firmom niż CD Projekt.

Zdecydowanie RTS'y schodzą na psy, suki oraz szczeniaki. To już niemal zawsze nuda oraz sztampa. Moją nominację dostaje **ARMIES OF EXIGO**, gra niby też sztamowa, ale cholernie urokliwa i wciągająca. Przy jej tworzeniu pracowali najwybitniejsi gracze z ligi STARCRAFTA i to widać. Na uwagę zasługuje również **WARHAMMER 40.000**, choć jest to gra ze zbyt wieloma wadami, by dostać nominację (możliwość prowadzenia jednej tylko strony w czasie kampanii i zdecydowanie za krótki scenariusz).



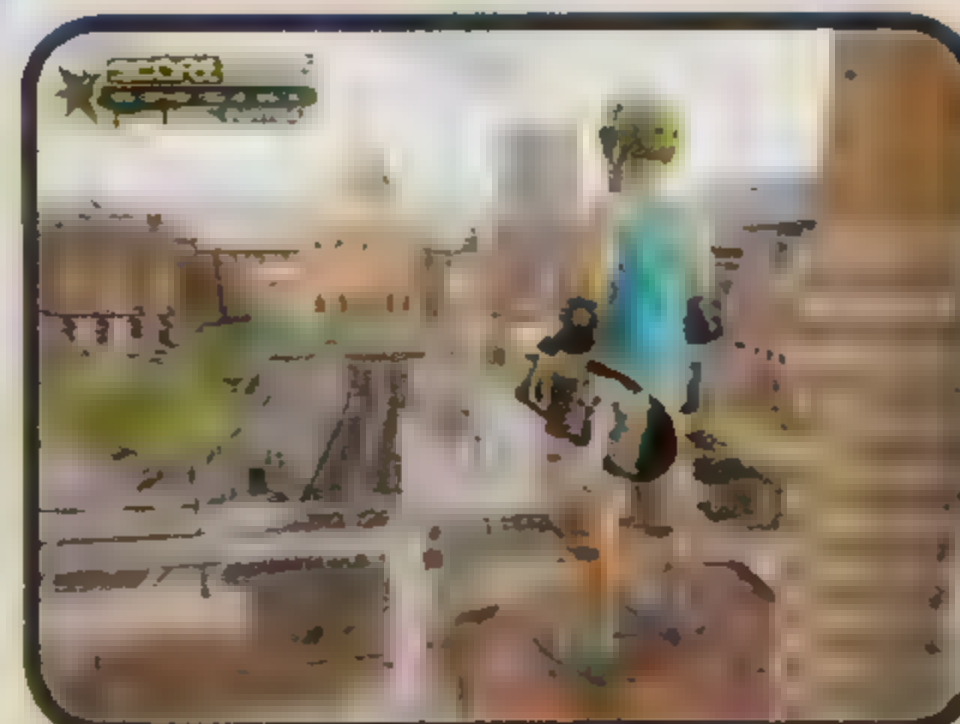
Ostatnie tygodnie spędziłem bijąc rekordy skoczni w **DELUXE SKI JUMP 3**. Tak się rozpędziłem, że nie tylko zapomniałem o swoich urodzinach, ale i wykreśliłem rekordowe wyniki w Polsce i USA. Genialna gra, trzymająca poziom oryginału! Fanom piłki nożnej polecam **PRO EVOLUTION SOCCER 4**, przede wszystkim ze względu na nieziemską grywalność. Wśród samochodówek moim faworytem jest od kilku dni **NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2**. Miodzik taki, że ślinka cieknie!



Nie od razu Rzym zbudowano... I dla mnie w ogóle nie musiano go budować. Po czorta nam te wszystkie Romulusy, Remusy i Rufusy? I tak mroczne średniowiecze sprawiło, że zapomniano o dorobku Neronów i Cezarów... Ja zaś miałem swoje **SILENT STORM** wraz z dodatkiem i grałem do upadłego. Bolało mnie jedynie, że strategie jako takie powoli odchodzą w przeszłość. Nawalnica mniej lub bardziej udanych RTS'ów spycha je na marginesy...



Mimo skandalu, jaki wywołały w naszym kraju siły Rogatego Diabła, **CODENAME PANZERS** sprzedał się dobrze. I słusznie, bo to naprawdę świetna gra. Doskonała grafa, tłumy jednostek, ciekawe misje, atmosfera wgniatająca w glebisz... Nieźle wypadł też **SOLDIERS: LUDZIE HONORU**. Owszem, program miał pewne niedoróbki, ale grało się w niego niezwykle przyjemnie. A jak ktoś się z powyższym nie zgadza, to zaraz do stanie w beret i się skończy...



Przyznam szczerze, że nie lubię gier sportowych. Nie zajmują mnie – ja w ogóle nie przepadam za sportem. Chyba że jest to curling. Na pewno kojarzysz curling. Pokazują to w czasie relacji z olimpiady zimowej – po lodzie suną wielkie czajniki, przed którymi ganiają goście ze szczotkami. Niestety, jeszcze nie widziałem komputerowej wersji tej dyscypliny. Ale chyba trochę nie na temat mówię. Najlepszy tytuł sportowy 2004? **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2**. Zdecydowanie.

Na pierwszym miejscu, zdecydowanie i jednogłośnie **ROME: TOTAL WAR**. Trudno mi nawet wskazać jakiegogo godnego konkurenta dla tej epickiej produkcji. W ogóle, jeśli chodzi o hardcore'owe strategie, wolalbym się nie wypowiadać – mimo że Frogger kazał coś sensownego napisać. Ale ja po prostu nie wiem, nie mogę, nie chcę... Właśnie. Bez komentarza. Co mi zrobisz, Zieloniutki, jak mnie złapiesz?



**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** – niezwykle klimatyczny, efektowny i brutalny RTS, w którym pola bitew usłane są górami gnijących trupów. Rewelacyjne animacje postaci i ciekawa adaptacja „figurkowego” systemu. Poza tym, miło wspominać czas spędzony z **FULL SPECTRUM WARRIOR**. Tutaj brawa należą się przede wszystkim za nader przekonującą prezentacją. Coś jeszcze? **SOLDIERS: HERODES OF WORLD WAR 2** – za nowe, rewelacyjne podejście do tematu.

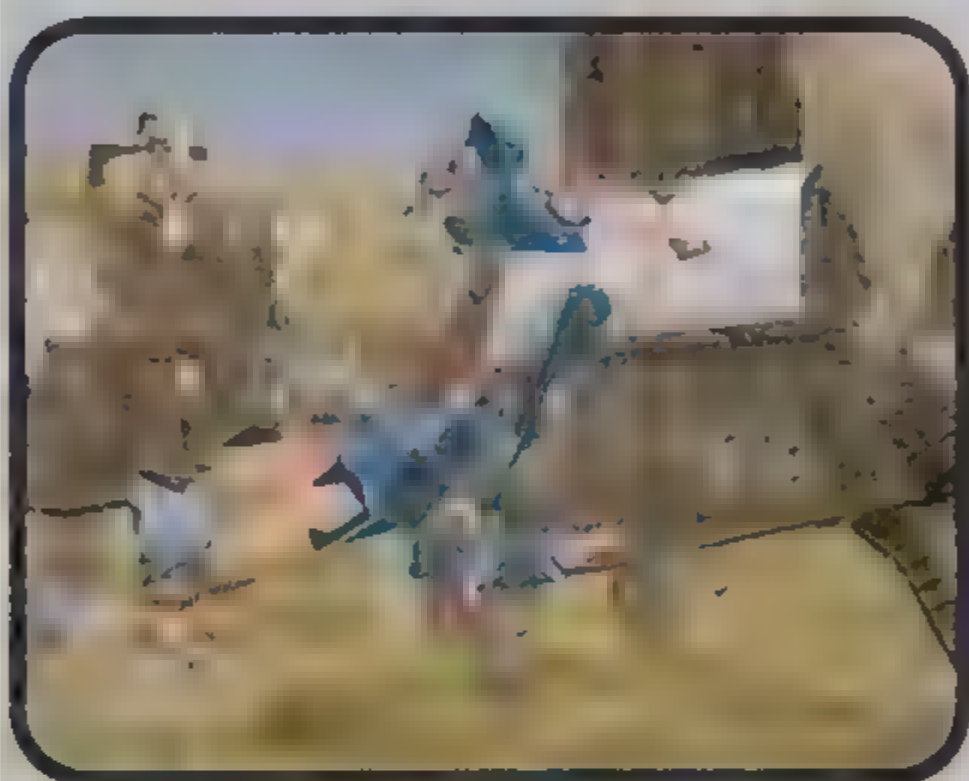
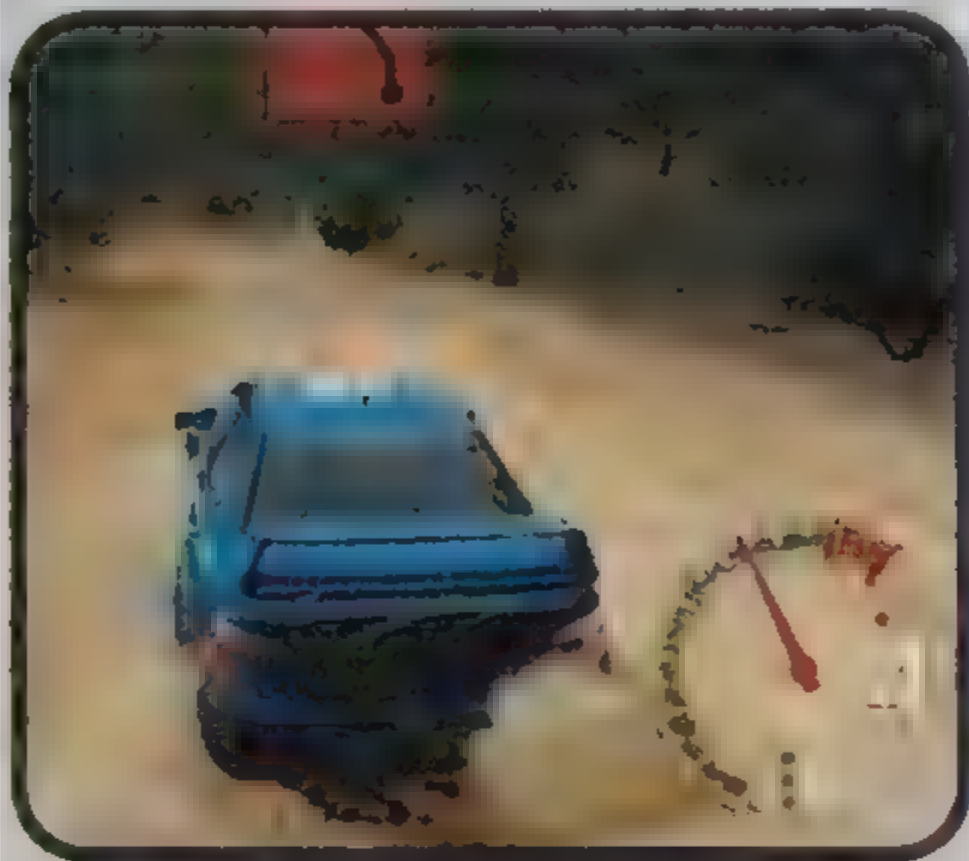




Barles



Po totalnej wpadce z częścią trzecią, myślałem już, że Codemasters nie odbudują chwały Latającego Szkota. Stało się inaczej – za **COLIN MCRAE 04** należą się im wielkie dzięki. Co dość dziwne w przypadku tej brytyjskiej firmy, wydaje się, że nawet wsluchano się w narzekania i porady fanów serii. Inna sprawa, że pomysł z wydaniem części piątej w tym samym roku nie jest do końca szczęśliwy.



Absolutnie, bezapelacyjnie i całkowicie subiektywnie ogłaszam zwycięstwo **ROME: TOTAL WAR**. Wpadłem w niego po uszy dwa miesiące temu i nie spocznę, dopóki nie zawiadnę całusińskim rzymskim światem. Co tu dużo mówić – od czasów amigowego CENTURIONA nikt mnie nie uraczył tak wspaniale oddanym klimatem podbojów rzymskich. Jeśli masz ważne egzaminy przed sobą – nie graj!!!

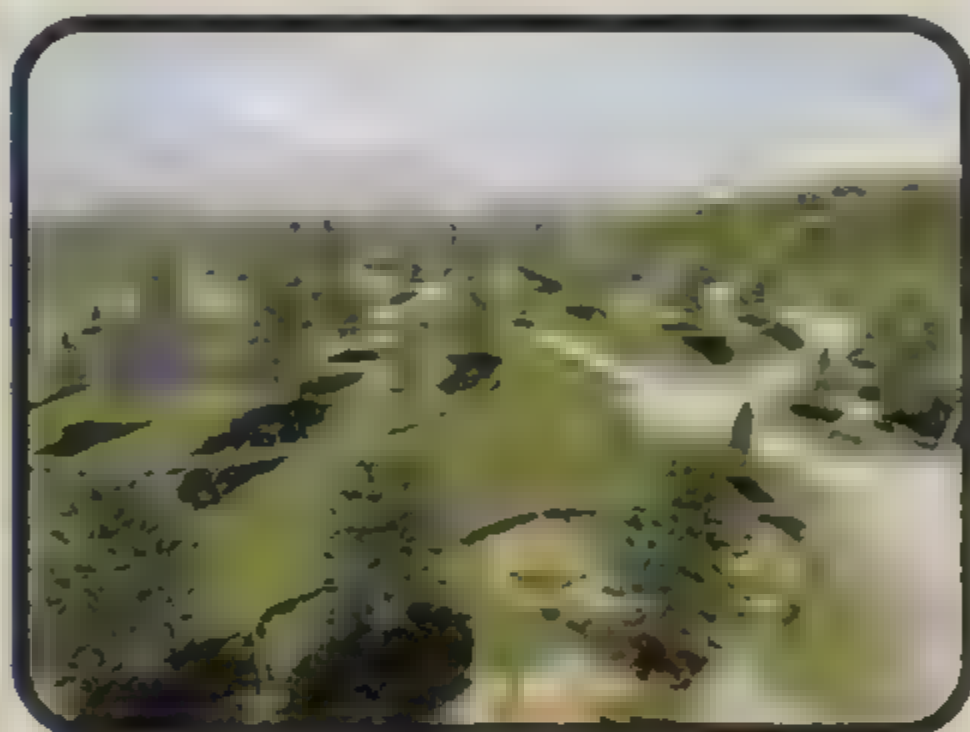


Już przy okazji IMMORTAL SOVEREIGN zwróciłem uwagę na smaczki, zalety i ciekawe rozwiązania tej gry. Druga odsłona **KOHAN** okazała się jeszcze lepsza. Mimo iż temat fantasy jest nieco oklepany, wykonanie wypada jak najbardziej cacy. Zamiast tabunów otumanionych jednostek, indywidualni bohaterowie, dużo opcji taktycznych, ciekawy Skirmish Mode, cudna graficzka i odpuszczenie sobie przesadnego zarządzania zasobami. Miodek!

Coval

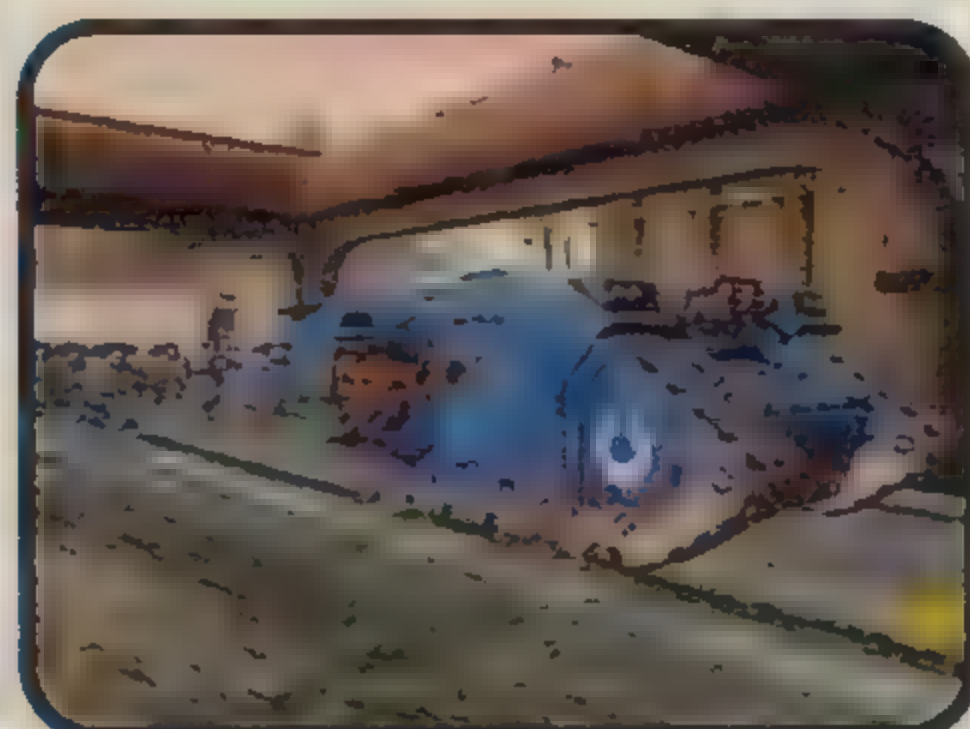


Nigdy nie pociągały mnie realistyczne wyścigi samochodowe. Całkiem inaczej ma się sprawa z odmianą arcade – nic nie zastąpi palenia gum na trasie. **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** to mój niekwestionowany kandydat na najlepszą grę sportową 2004. Gra została rozwinęta praktycznie we wszystkich aspektach – grafika, tryby rozgrywki, możliwości tuningu. NFS2 jest jeszcze bardziej widowiskowy, dynamiczny oraz emocjonujący. Czego chcieć więcej?!



Pomimo narzekań i jęków Randall (aka Brutusa) **ROME: TOTAL WAR** otrzymuje ode mnie nominację na strategię roku 2004. Tak, wiem, R:TW nie jest ideałem, ale na głowę bije wszystkie inne tegoroczne propozycje. Moja nominacja z pewnością nie wynika z liłości. R:TW to złożona, wymagająca i bogata w opcje gra – nic tego nie zmieni! A najlepszą strategią i tak okaże się **SID MEIER'S PIRATES!**, jak tylko zawita na sklepowych półkach.

Nie mogłem się zdecydować pomiędzy **CODENAME: PANZERS** a **WARHAMMER 40K DAWN OF WAR**. Jednak moja wrodzona słabość do chaotycznego świata WARHAMMERA połączonego z lekką nutką magii pomogła. Historyczne podłoże, realizm bitew – to przecież nie jest najważniejsze. Klimat W40K jest niepowtarzalny, bitwy mają gigantyczne rozmiary, a odwzorowanie figurowych odpowiedników jest bliskie perfekcji. W skrócie, Space Marines rządzą!



Fantazjusz



**PES4**, bo cóż by innego? Ta gra poraża swoją złożonością, a jednocześnie jest niezwykle intuicyjna. Mnogość zagran i możliwości, style gry charakterystyczne dla konkretnych jedenastek, nienaganna animacja zawodników, duże możliwości edycyjne i przeolbrzymia grywalność czynią z dzieła Konami najlepszy futbol, w jaki może sobie pyknąć pecetowy gracz. Cieszę się niezmiernie, że pozycja **FIFA** została zachwiana, bo **PES** to zwyczajnie wyższa liga. Nawet jeśli prezentuje się trochę gorzej.



Jakie strategię? Turówki? Omijam szerokim łukiem. Ekonomiczne? Zie-eef. Parę osób w redakcji pialo na temat **ROME: TOTAL WAR**, ale nie grałem, więc rekomendować nie będę. Zwyczajnie mi ten gatunek nie podchodzi i nie przykuwa do monitora na dłużej. Jeśli już, to wolę sobie odkurzyć **SETTLERS 2** – polecam z całego serca.



Nie mam czasu grać w RTS'y, chyba, że jest to **STARCRAFT** :). A serio, to w tym roku nie znalazłem dla siebie nic interesującego w tej materii. Wciągnął mnie za to, i to mocno, **FULL SPECTRUM WARRIOR**. Wiem, że to nie jest klasyczny RTS, ale temu gatunkowi jest chyba najbliższy. Co mi się podobało? Twardy klimat, zgrabnie pomyślany interfejs, pierwszorzędna grafika i możliwość wzywania wsparcia z powietrza. No i sam pomysł oczywiście – tylko patrzeć jak powstaną klony.

Karas



Bezapelacyjnie najlepszą grą sportową 2004 roku jest dla mnie **PRO EVOLUTION SOCCER 4**. Brygada z Konami po raz kolejny udowodniła, że do swoich obowiązków podchodzi z niebywałą pasją. W „czwórce” postawiono przede wszystkim na widowiskowość. Pełna kontrola nad zawodnikami, naturalnie zachowująca się piłka, wreszcie możliwość fantastycznych zagran „z klepek” czy „pierwszej piłki”. Wypróbuj koniecznie Multiplayer! (2 vs. 2)

Chciałbym móc napisać, że najlepszą tegoroczną strategią jest **ROME: TOTAL WAR**, ale niestety nie miałem jeszcze przyjemności w nią grać. Ponieważ opinie w redakcji są podzielone, a od czasów **MEDIEVAL: TOTAL WAR** żadna strategia na dłużej nie przykuła mojej uwagi, nie pozostaje mi nic innego jak postawić na pewniaka – **MAGIC THE GATHERING ONLINE**. MtGO ma jedną zasadniczą wadę – jest bardzo droga. Ale zapewniam, że nie ma bardziej wciągającej gry strategicznej.



Ten gatunek strasznie się rozrósł. Coraz rzadziej spotyka się klasyczne RTS'y w stylu **STARCRAFTA** i **WARCRAFTA**. Rośnie poziom szczegółowości, a co się z tym wiąże, ilość czasu, jaką trzeba poświęcić, żeby móc mówić o zmasterowaniu danej gry. Dlatego za najlepsze uważam RTS'y, które łączą prostotę z dużą dawką akcji. Wśród tych, które zrobiły na mnie najlepsze wrażenie, są **CODENAME: PANZERS – FAZA 1** oraz **WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR**.



- THE BEST OF...
1. Pro Evolution Soccer 4
  2. NFS Underground 2
  3. Deluxe Ski Jump 3

- THE BEST OF...
1. Rome Total War
  2. Silent Storm
  3. Railroad Tycoon 3

- THE BEST OF...
1. Warhammer 40K: Dawn of War
  2. Codename Panzers
  3. Full Spectrum Warrior



Ośmiu redaktorów i autorów **CLICKA!** typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer pisma zamykamy pod koniec listopada, **NIE** mogliśmy uwzględnić programów, które ukazały się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podobają Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na [click@click.pl](mailto:click@click.pl)!

# NAJLEPSZE GRY 2004

## RPG

Palma pierwszeństwa należy się tutaj **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC**, przede wszystkim za bogatą, wielowątkową fabułą, czego tak często ostatnio brakuje. Pod uwagę brałem także takie tytuły jak **SACRED**, **TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL** i **STAR WARS GALAXIES** (ta ostatnia z pewnością wzięłaby pierwsze miejsce, gdybyśmy wyszczególnili osobną kategorię MMORPG). Na okłaski zasłużył też **SPELLFORCE** i dlatego znalazł się na CD **CLICKA!**



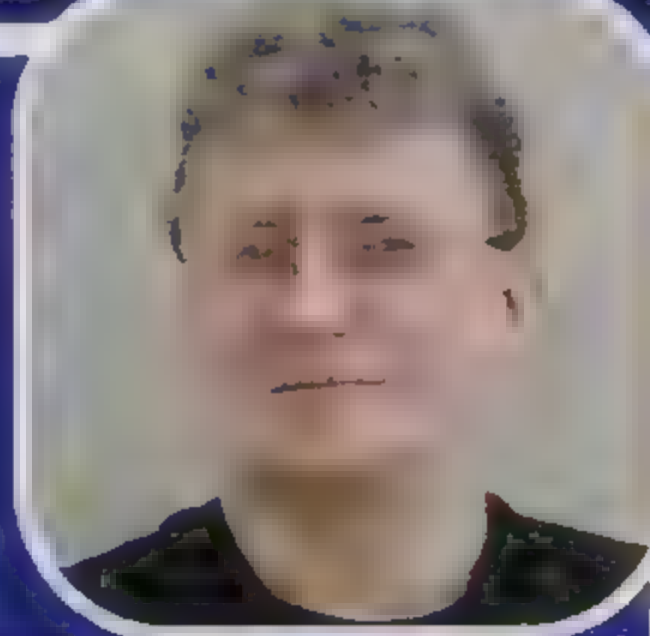
Chyba bez niespodzianki: u mnie wygrywa **FAR CRY**. Przede wszystkim ze względu na wyjątkową inteligencję komputerowych przeciwników, jak również nieprzeciętne wykonanie. Lista kontrkandydatów dłuuuuga, między innymi **DOOM 3**, **UNREAL TOURNAMENT 2004**, **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**, **BATTLEFIELD VIETNAM**, **THIEF: DEADLY SHADOWS**, **PAINKILLER**. Listę można by jeszcze wydłużyć, ale po co. Zdecydowanie dobry rok dla fanów First Person Perspective.



Nominacja dla gry **PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME**. Częściowo z sentymentu, ale przede wszystkim za absolutnie rządzącą oprawę graficzną i niezwykle dynamiczną akcją. Rywale niezbyt liczni, ot choćby **BEYOND GOOD AND EVIL**, **MANHUNT** i **JOAN OF ARC**. Ogólnie nie jest źle, ale na pewno mogłoby być znacznie lepiej. Jakoś kiedyś wychodziło znacznie więcej sensownych gier akcji (ale to można powiedzieć o większości gatunków niestety...).

## GRY AKCJI

### Randall



I przyszedł zły rok, a siedem krów chudych zżarło wszystkie wybitne RPG. I w związku z tym nie ma dla mnie najmniejszej wątpliwości, że nominacja należy się gatunkowej hybrydzie, czyli **SPELLFORCE**. Dawno tak znakomicie się nie bawiłem jak przy tej grze (choć człowiek ze mnie ponury i ciężko mnie rozweselić). Znakomite połączenie RTS i RPG w pięknej szacie graficznej. Całkiem interesująca (choć daleko jej do **DIABLO**) okazała się również **SACRED**.



**HALF-LIFE 2** wymiata wszelką konkurencję z taką łatwością, jakby tej konkurencji w ogóle nie było. I ta właśnie gra otrzymuje ode mnie nominację. Warto zwrócić uwagę na polskiego **PAINKILLERA** – pierwszą w historii Polski grę, która zrobiła prawdziwą karierę (i prawdziwe pieniądze) w USA. Jasne, że to tylko nawalanka, ale autorzy właśnie to chcieli zaproponować graczom – maksimum adrenaliny i zero myślenia. Udało się rewelacyjnie, a engine oraz system fizyki budzą podziw.

Nominacja dla **SUFFERING** za niesamowity nastrój wszechobecnego szaleństwa oraz grozy. Co poza tym? Osobnicy o silnych nerwach i twardym sercu mogą pograć w **MANHUNT** – kolejny przykład na to, że wśród producentów gier znajdują się hieny żerujące na najniższych ludzkich instynktach. **SILENT HILL 4** nie jest już tak wstrząsająco dobra jak poprzednie części, ale nadal to gra wybitna, imponująca nastrojem oraz scenariuszem. Coś dużo, dużo więcej niż tylko akcja...



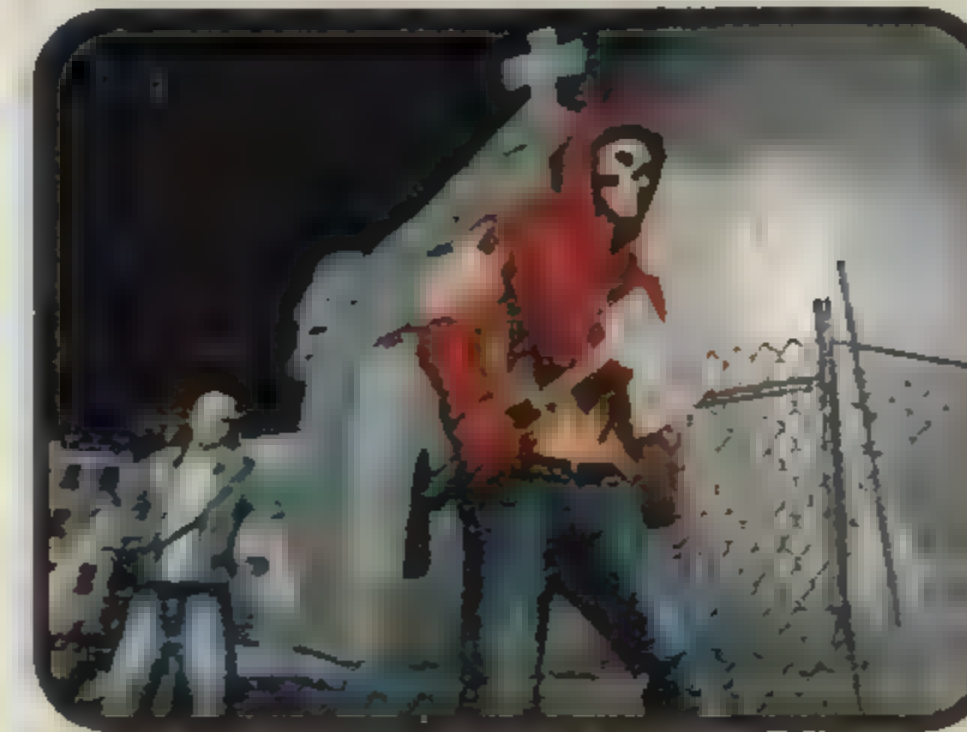
### Joel



Bieda, panie dziejku. Kolejny po strategiach rdzennie pecetowy gatunek przeżywał w tym roku kosmiczną zapaść. Nic dziwnego, że konsolowy **SW: KOTOR** zdobył tak wielką sławę, a z kolei mało odkrywczy **SACRED** zachwycił wszystkich fanów **DIABLO**. Cała nadzieja w produkcjach z końca listopada i grudnia. **VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES** i **SABOTAIN** mogą przełamać kryzys... A potem pojawi się **WIEDZMIN** i świat znów będzie piękny.

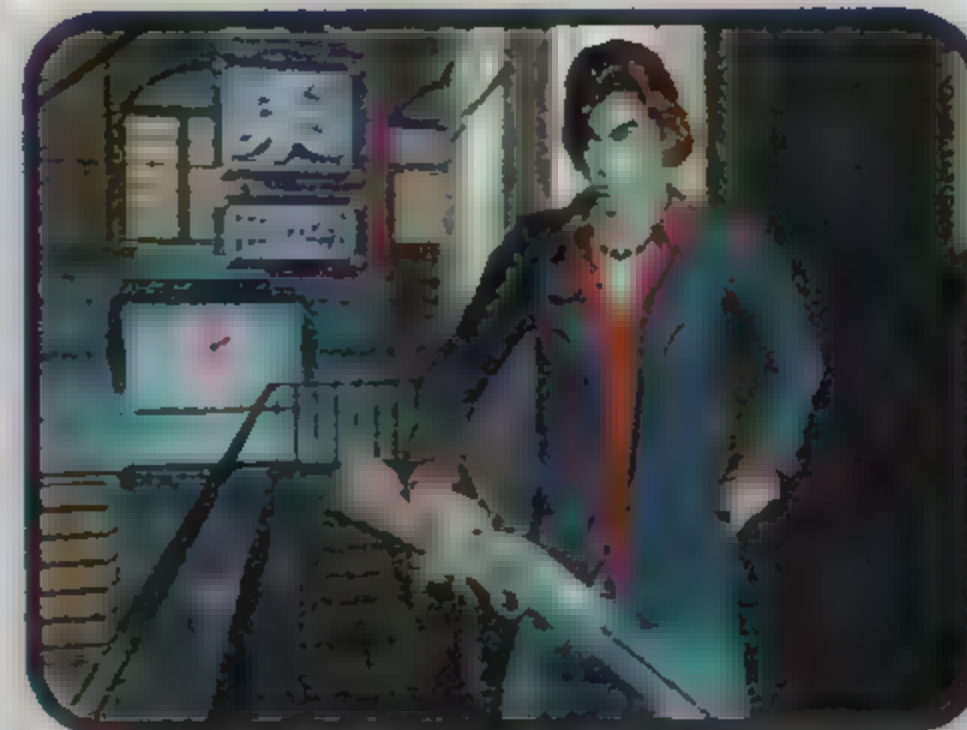


Wypas po maksie, a dla czytelników nuda – większość wiary zagłosuje na fenomenalne **FAR CRY**. I słusznie, ale był też **PAINKILLER**, piękny silnik, mocarni paskudnicy, kołkownica i mroczny klimat. Co prawda scenariusz walił sztafą niczym Indianie z Andów dający koncert na Marszałkowskiej, ale... To przecież pierwsza polska gra, którą naprawdę doceniono na Zachodzie. Widać już nie tylko Małyśz potrafi latać...



Gdyby uwzględnić konsole, nie byłoby najmniejszego problemu. **GTA: SAN ANDREAS** to miecz na czarownicę i młot dla kulomiotów, tytuł pod każdym względem wybitny, genialny i kochany. A skoro trzeba na niego poczekać aż do przyszłej jesieni, to... **MANHUNT** za wrodzoną obrzydliwość, **SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW** za wysoki poziom trudności, świetny Multiplayer i mocarnego bohatera, wreszcie **SUFFERING** za naprawdę potężną dawkę grozy...

### Mamut



Bez cienia wątpliwości, **VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES**, jako że jest to (jak mówią Amerykanie) THE shit. Wspaniała prezentacja, solidny scenariusz, wiele ścieżek fabuły... Po prostu ekstra. Do tego wampiry, które jak wiadomo, są po prostu najlepsze. Natomiast fani hack'n'slash mieli okazję katować **SACRED** – grę jakże zacną, choć wizualnie może nieco siermiężną. Ale na jej temat napisał już tyle Pacek, że ja sobie raczej odpuszczę. :)

Tutaj mógłbym wymieniać długo. Absolutnie rewelacyjny był **FAR CRY**, który wyrwał mi z życiorysu kilka tygodni. Doskonała grafika, otwarta struktura misji, fantastyczne udźwiękowienie – po prostu miód. Bardzo efektowny i zarazem przerażający był, oczywiście, **DOOM 3** – gra, na którą czekaliśmy wiele lat. Nie sposób nie zauważyć też zacnych produkcji „wojennych” jak **CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE** czy **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT**.



**THIEF: DEADLY SHADOWS** za fajną atmosferę, utrzymanie klimatu poprzednich części i szereg innowacyjnych pomysłów. Bardzo podobał mi się też skrajnie zboczony i okrutny **MANHUNT** – gra zrobiona z najgorszym możliwym smakiem. Pozycja obowiązkowa dla fanów **POSTAL**. Przyklaskuję też **SILENT HILL 4: THE ROOM**, gdyż zawsze przyjmuję entuzjastycznie produkcje z udziałem zombie, wszelkiej maści upiórów i potępieńców z Piekła rodem.

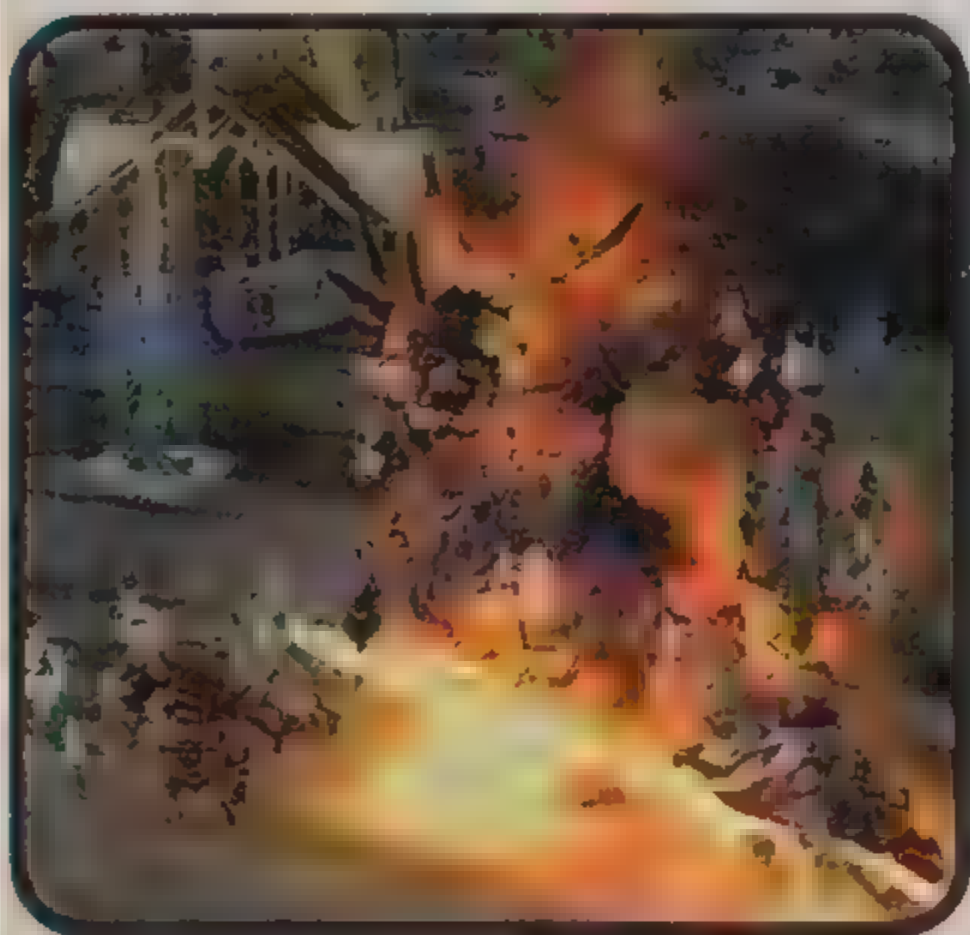




Bartes



**SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU** to gra z pogranicza eRTeeSa i RPG, ale z braku ciekawszych propozycji rol-plejowych chyba najbardziej godna zauważenia. Podobnie jak w KOHANIE: banalna tematyka i niebanalne wykonanie, bardzo dobra grafika, system kreacji bohatera, ciekawe zaklęcia. A do tego wszystkiego w Polsce można ją było nabyć w bardzo niskiej cenie. Same plusy.



W tym roku, mimo iż tytułów FPS było naprawdę sporo, jakoś się nie mogłem w żaden wczuć na tyle, że- bym uznał go za rewelację. Trudno pisać z zachwytu nad dodatkami do **MoH** i **CALL OF DUTY**, wszak to jed- nie nakładki bądź wtórne sequele. **DOOM 3**, mimo całego szacunku dla jego potworności i technicznej do- skonałości, też mnie ani ziębi, ani pa- rzy. Albo się starzeję, albo dla tego gatunku rok nie był zbyt udany. Na szczęście tuż za rogiem czeka... **HALF-LIFE 2!**



Dzięki Garrettowi z **THIEF: DEADLY SHADOWS** przeniosłem się w bardzo klimatyczne i mroczne czasy średniowiecza. Nie żałuję też, że gra zabrała mi z dziesięć wieczo- rów, bo dzięki niej przypomniałem sobie po raz kolejny, jaka to radość ukończyć całą grę. THIEF jest mroczny i piękny, dźwięk rewelacyj- ny, zadania i zagadki trudne. Czyli wszystko to, co najlepsze w action- adventure.

Coval



Wydawało mi się, że duch „Gwiezd- nych wojen” powoli słabnie. Wtedy nadszedł **STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** i z takim impetem mnie walnęło, że do dzisiaj brzęczy mi w uszach. Fantastyczna fabuła, świet- ne dialogi, rozległy świat, niezwykle system walki, wolność wyborów, wie- lokierunkowy rozwój postaci — długo można by rozwodzić się nad zaletami tej gry. Wady można zamknąć w ma- łym pudełeczku z napisem „niestabil- ność” — jednak od czego są patche.



**UNREAL TOURNAMENT 2004** mnie oczarował, w szczególności tryb Mul- tiplayer. Onslaught, czyli maszyny za- prężnięte do walki o dominację nad regionem dodały rozgrywce mnóstwo demolki. UT2004 przypominało mi, czym są zarwane noce, zawałone ter- miny, przekrwione oczy oraz odciski na palcach. Jedynym prawdziwym konku- rentem w roku 2004 będzie **HALF-LI- FE 2**. Choć ciężko jest mi pisać o grze, której jeszcze nie widziałem, czuję, że będzie to prawdziwa bomba.

Przeczuwam, iż gatunek akcji zоста- nie zdominowany przez świeżo upie- czonego **GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS** — jednak trzeba poczekać na wersję pecetową. Mój wybór padł więc na **SPLINTER CELL: PANDORA TOMMOROW**. Infiltracja i sabotaż w wykonaniu supertajnego agenta Sa- ma Fishera to kwintesencja finezyjnej akcji. Gierka na dodatek wymiata w trybie Multiplayer, co jeszcze bar- dziej umacnia ją na pozycji nr 1.



Fantazjusz



Urodzaju na eRPeGi w tym roku nie było, oj nie było. Z godnych pole- cenia tytułów odnotowałem jedynie **SACRED** i **STAR WARS: KOTOR**. W tę pierwszą grać mi się nie chcia- ło, stawiam więc na **KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC** — za wspaniałą atmosferę, dojrzałą fabułę, multum możliwości oraz świetne udźwięko- wienie. A na rok 2005 życzyłbym sobie nowego **FALLOUTA** i może trzeciego **BALDURA**. Za **NWN2** dzię- kuję serdecznie.

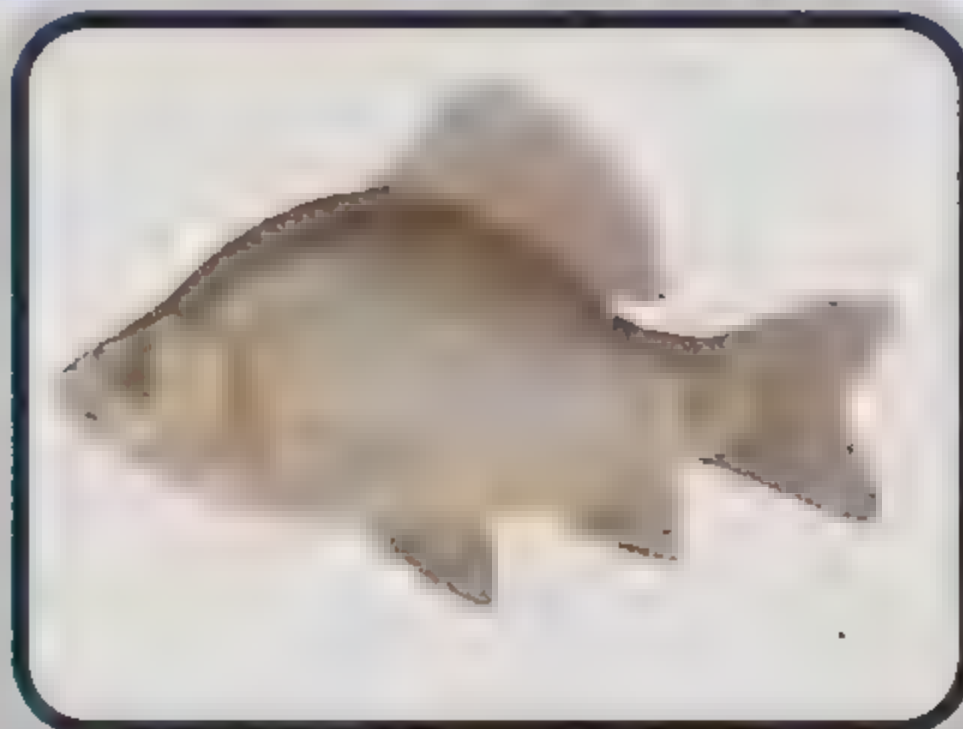


Pewnie oddałbym głos na **FAR CRY**, gdyby nie to, że gra przeszła mi koło nosa, a potem jakoś nie miałem czasu nadrobić zaległości. Grałem natomiast w trzeciego **DOOMA** i za- wiodłem się srodze. Grozy jak na lekarstwo, schematyczna akcja, gry- walność również na poziomie zaled- wie zadowalającym. No i oprawa nie wywołała u mnie takiego oczopiśsu jak swego czasu kolejne części **QUAKE'A**. No cóż, za tydzień powi- nien wyjść **HALF-LIFE 2** i pozwolę sobie w ciemno oddać nań głos.



Tu zarządził Ubisoft! **BEYOND GOOD AND EVIL**, **PRINCE OF PERSIA** i **SPRINTER CELL: PANDORA TOMMOROW** to gry, które będę naj- milej wspominał. W pierwszej urzeka- mie cudowny klimat, **SANDS OF TI- ME** uważam za jeden z najlepszych re- make'ów klasyków, a nowy Sam Fisher to przemyślany, bardzo udany sequel z niezłą fabułą. Trudny wybór. Mimo wszystko **PRINCE OF PERSIA** — za znakomitą końcówkę, super zakończe- nie i odjazdową muzykę. Wyróżnienie dla **LEGACY OF KAIN: DEFIANCE**

Karas



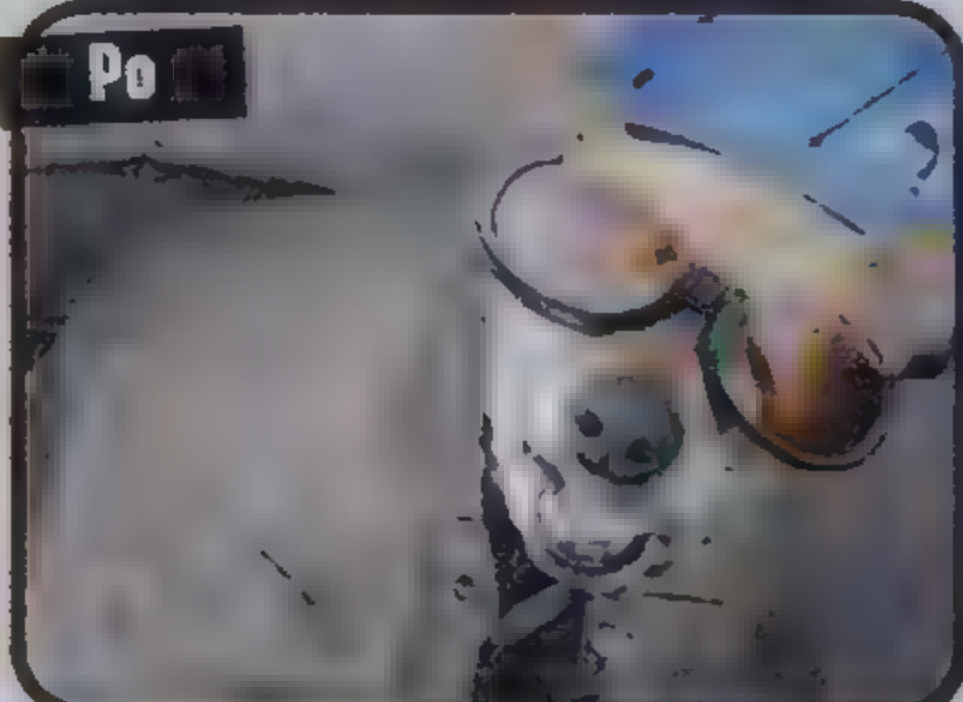
Tak się składa, że w roku pańskim 2004 gry RPG szerokim łukiem omija- ły mój dysk twardy. Bez wskazania.



Dopóki nie pojawi się **HALF-LIFE 2**, który zmiecie wszelką konkurencję z powierzchni dysków twardych, do wyboru pozostają dwa tytuły: **FAR CRY** oraz **DOOM 3**. Z tej dwójki gra- ficznie rzeczywiście lepiej wygląda **DOOM 3**, ale dużo większą przyjem- ność miałem, bawiąc się w **FAR CRY**. Ciekawsza fabuła (**DOOM 3** za- bardzo kojarzy się z **HALF-LIFE**), inteligentniejsi niż w **DOOMIE** prze- ciwnicy, kinowy rozmach, z jakim przygotowano mapy...



Jaka akcja? Nie widziałem, nie sły- szałem, nie znam. Mimo iż bardzo chciałem poznać.



THE BEST OF...  
1. SW: Knights of the Old Rep.  
2. SpellForce  
3. Sacred

THE BEST OF...  
1. Half-Life 2  
2. Far Cry  
3. Doom 3

THE BEST OF...  
1. Prince of Persia: Sands of Time  
2. Manhunt  
3. Thief: Deadly Shadows



Ośmiu redaktorów i autorów CLICKA! typuje dla Was najlepsze ich zdaniem gry roku 2004. Niestety, z uwagi na fakt, że ten numer piszemy pod koniec listopada, NIE mogliśmy uwzględnić programów, które ukazały się dopiero w grudniu. Zachęcamy Was do dyskusji. Nie podobała Wam się nasze typy, macie innych ulubieńców? Piszcie na [click@click.pl](mailto:click@click.pl)

## INNE



W kategorii „inne” umieściliśmy wszelkie gry, które nie mieszczą się w wymienionych wcześniej 8 typach. Arbitralnie i subiektywnie nagradzamy **SINGLES**, ponieważ nieco pobudziła zakłamanie i obtudzone polskie społeczeństwo (ach, te głosy o demoralizowaniu młodzieży – flaki się przewracają na samą myśl!), jak również za to, że była w miarę nowatorska i dostarczyła niżej podpisanemu pozytywnych doznań estetycznych :). A, i jeszcze za to, że nie było w niej za grosz krwi i agresji, a to rzadkie.

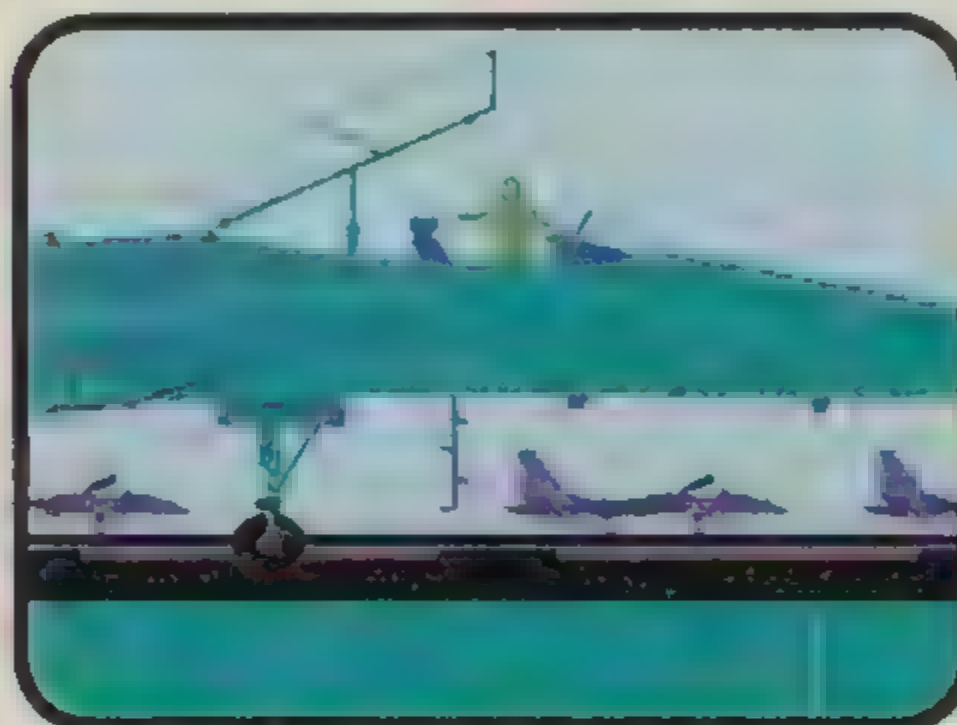


Skoro szanowni koledzy zdecydowali się włożyć do kategorii „Inne” program **THE SIMS 2**, to nie mam innego wyjścia jak go nominować. Choć, czy nie powinien on się znaleźć w kategorii strategii albo symulatorów? W USA na „simki” panuje istny szal, który przeniósł się również do Polski. Poza tym jest to pierwsza w historii seria, która zyskała uznanie dziewczynek, dziewcząt oraz kobiet i która przekonała je, że może „coś” jest w tych okropnych grach komputerowych.

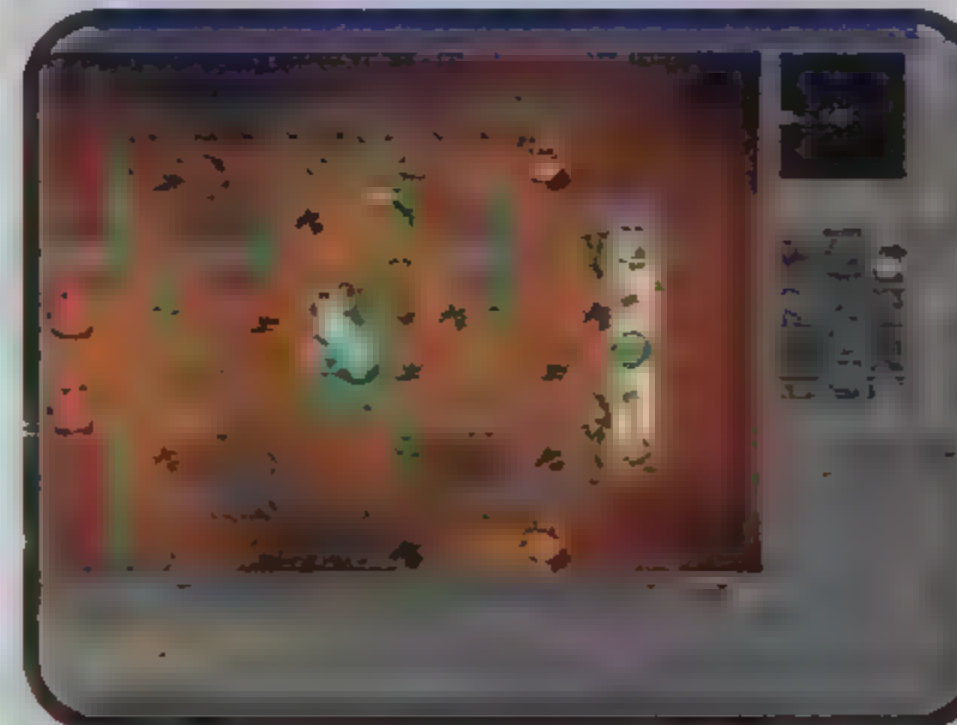
## SYMULACJE



Oj, bieda panie i panowie, bieda nastąpiła na polu symulatorów. Gdzie te czasy, kiedy wychodziły znakomite symulacje lotnicze, które tak lubię... Z powodu kompletnej posuchy praktycznie jedynym sensownym kandydatem jest **IL-2 STURMOVIK: ZAPOMNIANE BITWY**. Jedna gra na cały rok, do diabła. Jedna! I po jaką cholerę inwestowałem w joya z przepustnicą?! Nagana dla producentów!



Dawnymi czasy na rynku wciąż pojawiały się symulatory. A to samolotów wojskowych i pasażerskich, a to czołgów, a to łodzi podwodnych. I powiem z dumą oraz bez bicia: nigdy nie miałem o nich najmniejszego pojęcia, a w temacie symulatorów zatrzymałem się na grach Sida Meiera (czyli późne lata 80, na zdjęciu powyżej obrazek z programu F-15 Strike Eagle z roku 1985!). W związku z tym jako wykazujący się impotencją lajkonik nie nominuję nikogo...



No dobra, **THE SIMS 2**... W redakcji grali w to wszyscy, bo był prikaz, żeby grać. Kiedy jednak wysłaliśmy nasz simowy numer specjalny do drukarni, rzęgalimy rodziną, mebelkami i drzewkiem rodzącym pieniądze. W Sieci nie brakowało dobrych tytułów. Podobał mi się **BATTLEFIELD: VIETNAM** i odnowiony **CO-UNTER STRIKE**. Nie sposób jednak zapomnieć o **TIBII**, która biła rekordy popularności wśród naszych kochanych polskich graczy...



W tym wypadku stawiam na sieciówki – **BATTLEFIELD VIETNAM** i tego chyba nie trzeba wyjaśniać. Każdy, kto grał, wie doskonale, o co chodzi. Poza tym, zdecydowanie i nieodwołalnie **STAR WARS: BATTLEFRONT** – bo wreszcie można wziąć udział w „Gwiezdnych wojnach” po słusznej stronie Imperium (yeah!). Więcej grzechów nie pamiętam, być może w coś jeszcze grałem, ale po prostu nie pamiętam. Jak to mówią, starość nie radość. Khe, khe....

## PRZYGODÓWKI



W tej kategorii sytuacja jest jeszcze bardziej tragiczna niż w przypadku strategii – gdy wypisałem najlepszą i rywalki okazało się, że to praktycznie wszystkie przygodówki, jakie ukazały się w roku 2004... Nominacja dla gry **SYBERIA 2**, zaś pod uwagę brałem także **BROKEN SWORD 3**, **SCHIZM 2** i **PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI**. Jak tak dalej pójdzie, to gry przygodowe umrą śmiercią cichą i poniżającą... Wstyd, po prostu wstyd i żenada :((



Seria **BROKEN SWORD** zachwycała mnie od pierwszej edycji. Dlatego nominacja dla **BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON**. Sympatyczni bohaterowie, wartka akcja, mnóstwo niebanalnego humoru w dialogach, interesujące zagadki. Przy tym wygodny interfejs i całkiem przyjemna grafika. Czegóż chcieć więcej od przygodówki? Drugie miejsce przyznałbym **SYBERII 2**, choć w tej odsłonie nieco utraciła urok oryginału.



Klasyczne przygodówki przęda bardzo cienko. Owszem, w tym gatunku sporo się dzieje, ale większość świeżynek to dzieła mało znanych producentów, robione chałupniczymi metodami przy użyciu darmowych narzędzi do tworzenia przygodówek (tak, tak, są takie). Na tym tle wybijają się bajecznie piękna **SYBERIA 2** oraz jej nieco uboższa przyjaciółka **PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI**. Do tego **SCHIZM 2**, chociaż to diablo trudna gra...



**BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON** – wartka akcja, ciekawi bohaterowie i wciągająca historia rodem z najlepszego kryminału. Ta gra przywróciła mi wiarę w gry przygodowe. Naprawdę. Ponadto, baśniowa **SYBERIA 2** – produkcja o niepowtarzalnej atmosferze, mogąca poszczycić się na dodatek bardzo sympatyczną bohaterką. Coś jeszcze? Chyba jednak nie. W nic innego nie warto było w tym roku grać, że tak zakończy zjadliwie.

Temat, w którym jestem absolutnie błogosławionym ignorantem. Wybaczcie, ale nie napiszę nic. Będę milczał jak zaklęty i nie powiem ani jednego słówka...





Bartes



**SYBERIA 2** – powtórka z rozrywką już nie tak wspaniała jak część pierwsza, bo nieco splaszyla osobowość głównej bohaterki i jeszcze częściej lata się z miejsca na miejsce w poszukiwaniu jakiegoś przedmiociku. Ale widoczki równie rewelacyjne, przenoszące gracza w zupełnie inny wymiar. Do tego fantastyczne przerywniki filmowe. Nic dodać, nic ująć.

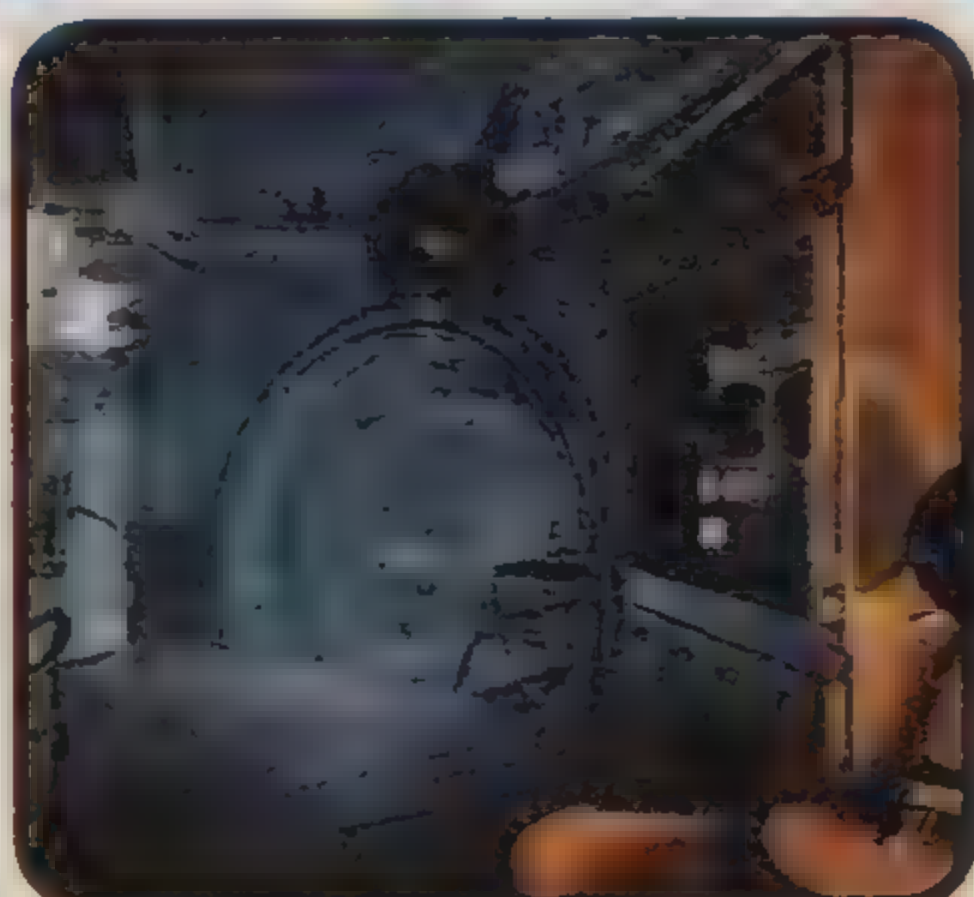
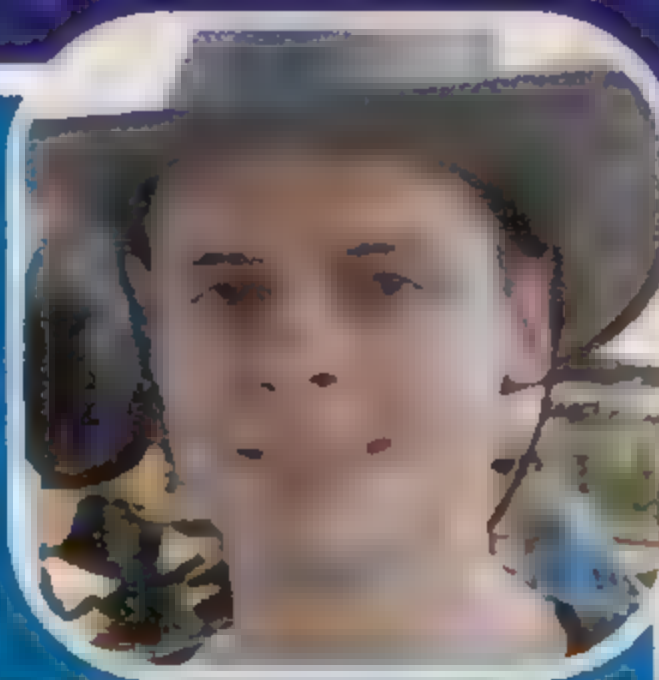


Nie gram w symulacje, nie cierpię symulacji i się ich z reguły nie tykam. Jednak dla kolejnych edycji **TRAINZ RAILROAD SIMULATOR** gość taki jak ja może zrobić wyjątek, bo pomysł jest wielce oryginalny. Szkoda jedynie, że nie można głupot odstawiać (na przykład olać pasażerów na jakiejś stacji), bo od razu „mission failed”. Poza tym nie wiem, czy w ogóle coś w symulatorach się działo. Raczej niewiele.

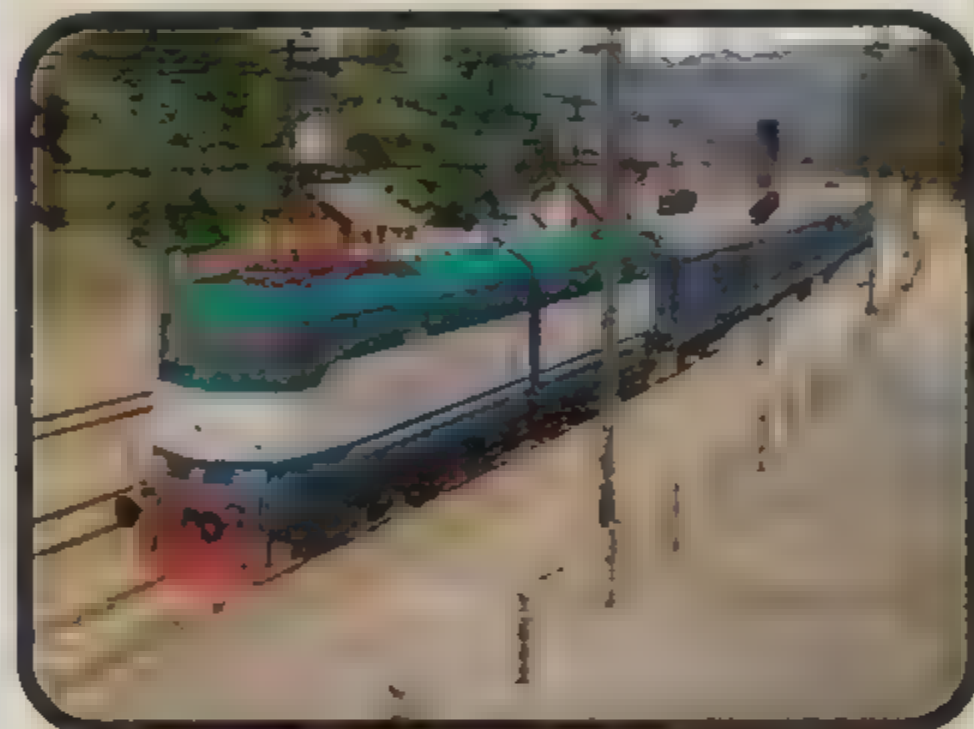


W **THE SIMS 2** zostawiono to, co najlepsze, a resztę poprawiono i pewnie znów setki tysięcy dzieciaków, szczególnie płci pięknej, miesiącami nie będą mogły oderwać się od monitora. Trzeci wymiar i wiele innych bajerów powodują, że sequel nie tylko nie odstaje od oryginału, ale jest nawet od niego lepszy. Swoją drogą, ja sam chętnie potorturuję postać Chylińskiej, jak tylko wreszcie znajdę na SIMY trochę czasu. Najlepiej biorąc pół roku urlopu.

Coval



Przygodówki, kiedyś jeden z wiodących gatunków, to dzisiaj tylko kilka pozycji. Mnie wciąż zadziwia seria **MYST** z czwartą odsłoną – **REVELATION** – na czele. Podróżowanie w czasie i przestrzeni okraszane doskonałą grafiką w połączeniu z wymagającymi i złożonymi łamigłówkami to esencja tej gry. **MYST** w przeciwieństwie do konkurencji oferuje wiele tygodni zabawy. Jak dla mnie prawdziwa rewelacja!



Dawno niczego nie symulowałem ;-), jednak moją uwagę skupiła symulacja ciuchci, czyli **TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004**. Budowanie tras pociągów, dowolne wybieranie oraz kierowanie nimi, zarządzanie liniami oraz wiele, wiele innych możliwości. Nie będę ukrywał, iż ostatnio latanie w przestworzach mi się znudziło – dlatego pociągi zajęły miejsce samolotów. **TRAINZ** to wyjątkowo realistyczny, pełnokrwisty symulator, który w pełni zasługuje na nominację.

Europejska premiera **FINAL FANTASY XI** odbyła się 2 lata po japońskiej odsłonie, jednak wcale nie przeszkadza mi nominować tej pozycji do MMORPG roku 2004. Gra, podobnie jak cała seria, oferuje niesamowicie rozbudowany świat, świetną grafikę, oryginalne rozwiązania oraz, co najważniejsze, wymagającą i satysfakcjonującą rozgrywkę. Na dzień dzisiejszy tylko **WORLD OF WARCRAFT** może zmusić mój spokój, jednak na europejską premierę przyjdzie jeszcze poczekać.



Fanlajzusz



Koleczy obok pewnie postavili na **SYBERIĘ 2** bądź nowego **BROKEN SWORDA**. To świetne gry, ale ja wolę **MYST 4: REVELATION**. Dlaczego? Po pierwsze, ogólna prezencja – żadna inna gra w tym roku nie zachwyła mnie takim bogactwem szczegółów, artystyczną grafiką i cudownym dźwiękiem. Po drugie – ten tytuł naprawdę potrafi zrelaksować. Po ciężkim dniu nie ma nic przyjemniejszego niż kilka godzin spędzonych w Wiekach. Nienawidzący tej gry Joel z Żabą to wstrętnei ignoranci, mór na was braciszkowicie.



Najbardziej utkwiał mi w pamięci **RICHARD BURNS RALLY**. To już nie jest prosty szutrowy racer, to zaawansowany symulator dla najlepszych i najbardziej wytrwałych. Zupełnie nowe spojrzenie na model jazdy początkowo budzi frustrację, która z czasem przetradza się w respekt. A cała ta techniczna otoczka, możliwość zmiany parametrów wozu, z mapowaniem dyferencjałów na czele? Nie wiem, co to znaczy, ale ten termin się mi podoba.



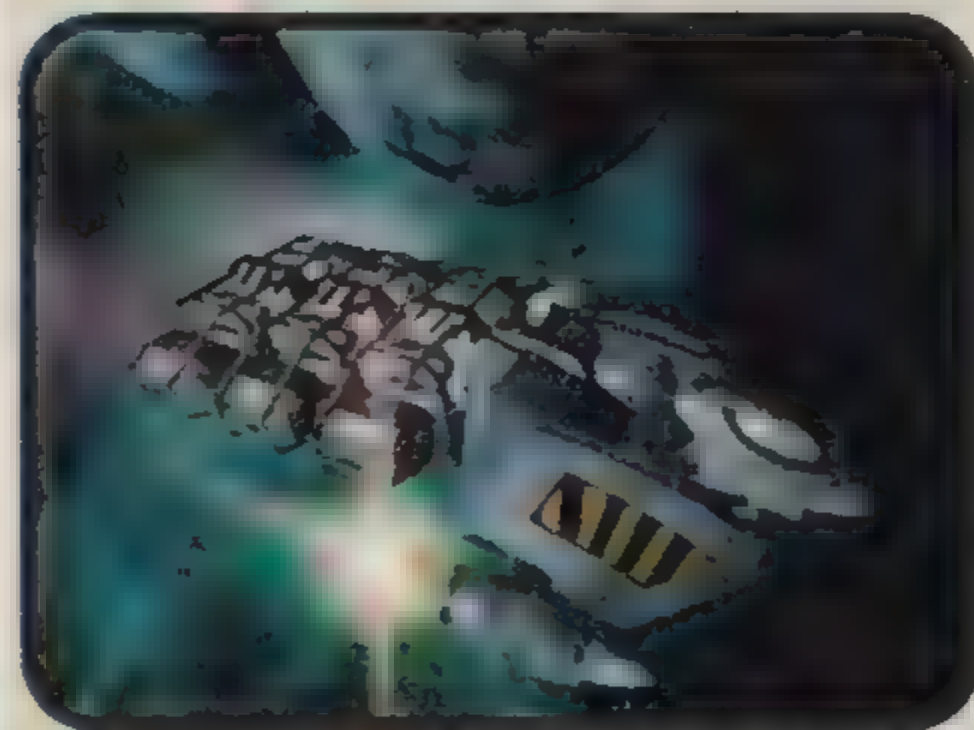
Grami stricte sieciowymi bawię się raczej sporadycznie, niemniej grzechem z mojej strony byłoby nie wyróżnić **BATTLEFIELD: VIETNAM**. Tytuł powala rozmachem i atmosferą, a złożoność rozgrywki i mnogość możliwych do przeprowadzenia akcji po prostu przytłacza. Gra jest wielka, naprawdę wielka i stanowi przy tym świetną alternatywę dla COUNTER-STRIKE'A.

Karas



Po krótkiej wymianie e-maili pomysł umieszczania w tej kategorii gier Action Adventure (przygodówki akcji) upadł na rzecz przygodówek klasycznych. Musiałem się więc wycofać z wyboru **DEUS EX: INVISIBLE WAR**, który według mnie w tym roku całkowicie deklasuje konkurencję. A ponieważ zarówno wśród graczy, jak i producentów tradycyjne przygodówki nie cieszą się ostatnio zbyt dużą popularnością, zmuszony jestem powstrzymać się od głosu.

Dawniej znacznie częściej zdarzało mi się grać w symulacje. Od czasów EPI-CA oraz WING COMMANDERA szczególnie sentymentem darzę zwłaszcza wszelkiego rodzaju symulatory walk w przestrzeni kosmicznej. W międzyczasie była jeszcze seria PRIVATEER, więc gdy w tym roku trafiłem na **X2: THE THREAT**, nie miałem większych wątpliwości, że to właśnie tej grze należy się laur zwycięstwa. Dlaczego nie THE SIMS? Bo real wydaje mi się ciekawszy, a statkami kosmicznymi jeszcze długo sobie nie polatam :)



Ponieważ zawsze troszeczkę interesowałem się pokerem (ostatnio odmianą Texas Hold'em), ale moje doświadczenie jest wciąż zbyt kruche, żeby poważniej potraktować temat, postanowiłem poszukać programu rozwijającego umiejętności zdroworozsądkowego (czytaj: antyhazardowego) podejścia do tej dosyć skomplikowanej gry. **DONOHUE DIGITAL TOURNAMENT POKER** jest aktualnie najlepszym programem w swojej kategorii. Jeśli planujesz grać w „poksa” na poważnie, warto poćwiczyć właśnie na nim.



THE BEST OF...

1. Syberia 2
2. Broken Sword 3
3. Myst 4

THE BEST OF...

1. Trainz Railroad Sim 2004
2. IL-2 Sturmovik: Zapomniane...
3. Richard Burns Rally

THE BEST OF...

1. Sims 2
2. Battlefield: Vietnam
3. Final Fantasy XI



# Największe wpadki 2004

## gry, o których chcemy zapomnieć, oraz inne niemiłe niespodzianki

### BARTES: Kinomaniacy do piachu



W tej smutnej kategorii na czoło wysuwają się „egranizacje”, czyli gry komputerowe zrobione na podstawie filmów. W tym roku mieliśmy jaskrawe

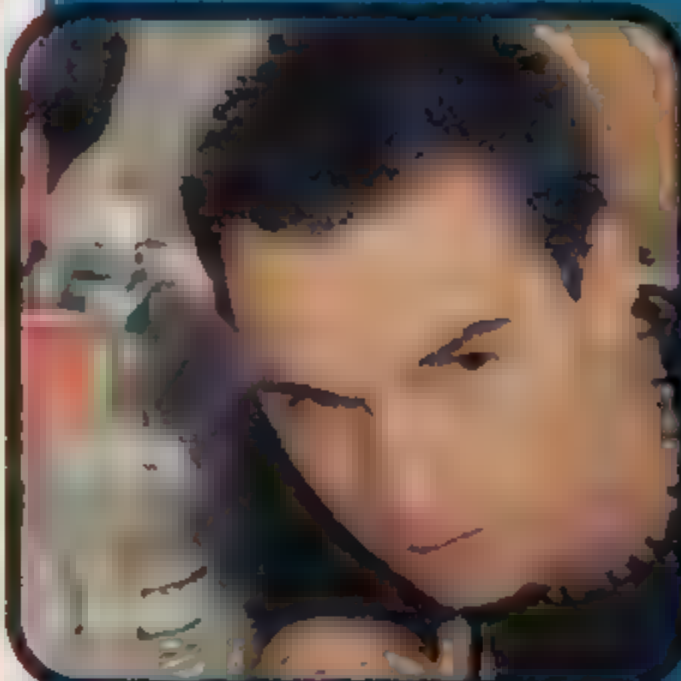
przypadki prób zbijania fortuny na nośnym temacie. Pomijając fakt, że filmy „Catwoman” i „Spiderman” zupełnie nie są w stanie mnie do siebie przekonać, to już przeniesienie tych marniutkich tytułków na pecety wola o pomstę do nieba. CATWOMAN prezentuje się przynajmniej w miarę dobrze graficznie, ale kuleje mechanika gry i wiele innych elementów. W SPIDER-MANIE 2 nie ma za to już zupełnie nic interesującego. Nie wiem, jak te gry wyglądają na konsolach – ponoć o niebo lepiej – ale jako tytuły na blaszaka nie potrafią się obronić. Szczerze mówiąc, w ogóle nie powinny powstać.



Z innych gatunków do galerii anty-sław zaliczyłbym SHELLSHOCK NAM '67 – grę słabą graficznie, liniową do bólu i miejscami wręcz głupkowatą. W starciu z kilkoma naprawdę dobrymi tytułami „wietnamskimi” wygląda jak lachmaniarz wśród kreatorów mody...



### FANTAZYOOSH: Doom wcale nie taki doobry



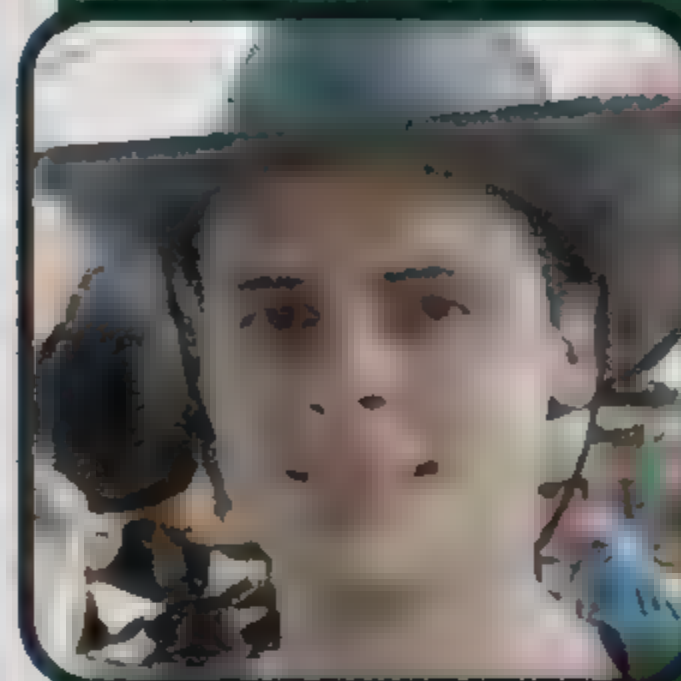
Zawód roku? Ha! Mój chłopiec do bicia jest zawsze pod ręką :) A więc... Srodze rozczarował mnie nowy DOOM, który po prostu nie był tak wspaniały, jak być powinien. Bardzo ładna (i tylko tyle) grafika okazała się jedynie kamuflażem



archaicznych rozwiązań i zdewaluowanej filozofii zabawy. Chłopaki z Id zbyt mocno pragnęli wskrzesić ducha gry sprzed dekady. I dopięli swego, niestety. W rezultacie otrzymaliśmy tytuł zaledwie dobry. Napisałbym również, jak okrutnie wpienia mnie fakt, iż dobre gry wychodzą głównie na konsole. Ale nie zrobię tego, bo w piśmie bądź co bądź pecetowym pachniałoby to tanim populizmem. To po pierwsze. Po drugie zaś – gram na konsolach, więc nie jestem specjalnie sfrustrowany. Szczerze natomiast mogę powiedzieć, że przykro mi patrzeć, jak serie z czysto pecetowym rodowodem emigrują w stronę konsol, a konwersje kolejnych ich części na blaszaka ukazują się z dużym pośliżgiem bądź nie ukazują się wcale. Np. GTA, MORTAL KOMBAT czy seria ODDWORLD.



### COVAL: A my nadal na zadupiu Europy

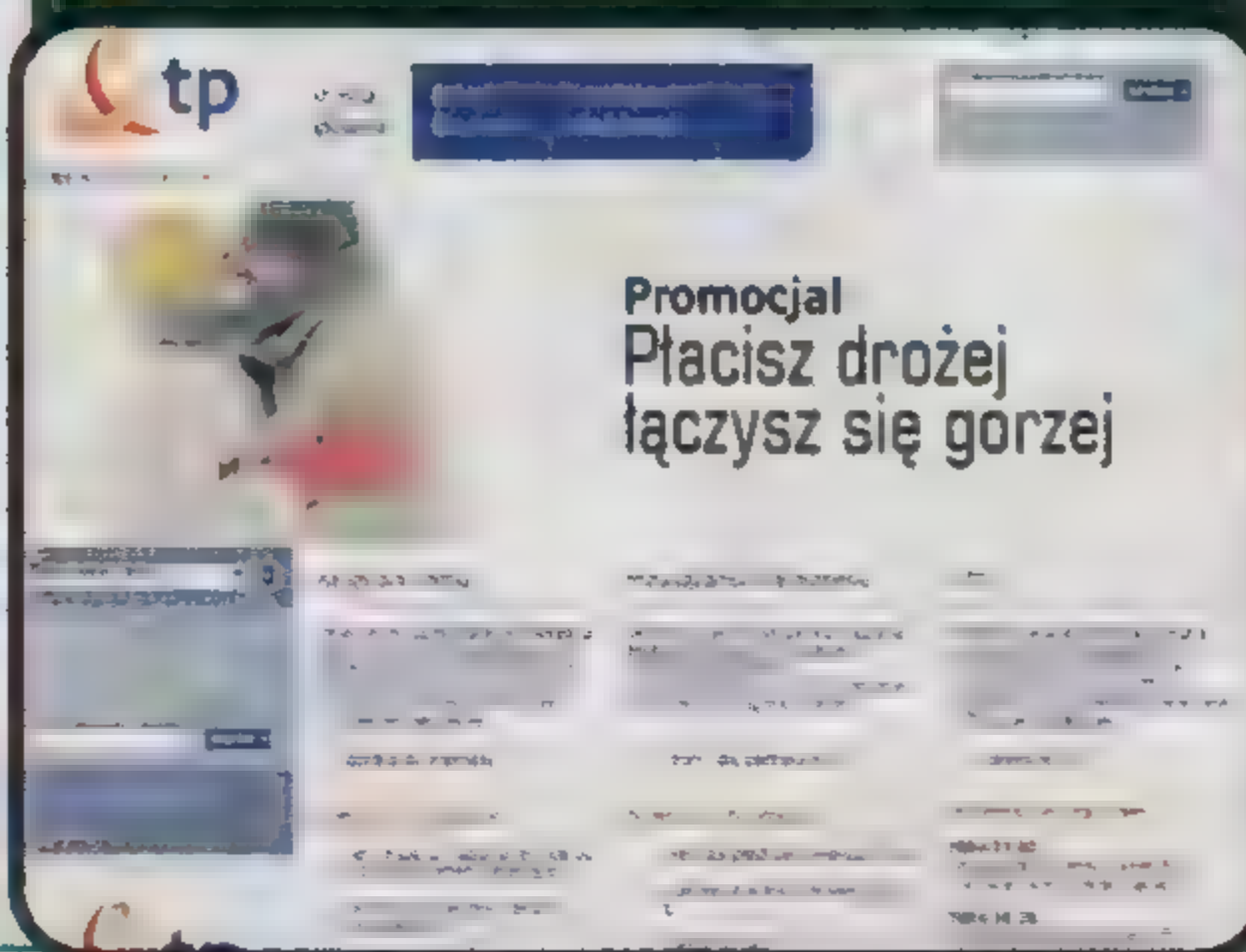


Nie da się ukryć, polscy dystrybutorzy (z wyjątkiem firmy CENEGA) w upływającym roku ograniczyli swoje oferty wydawnicze. Owszem, wszystkie

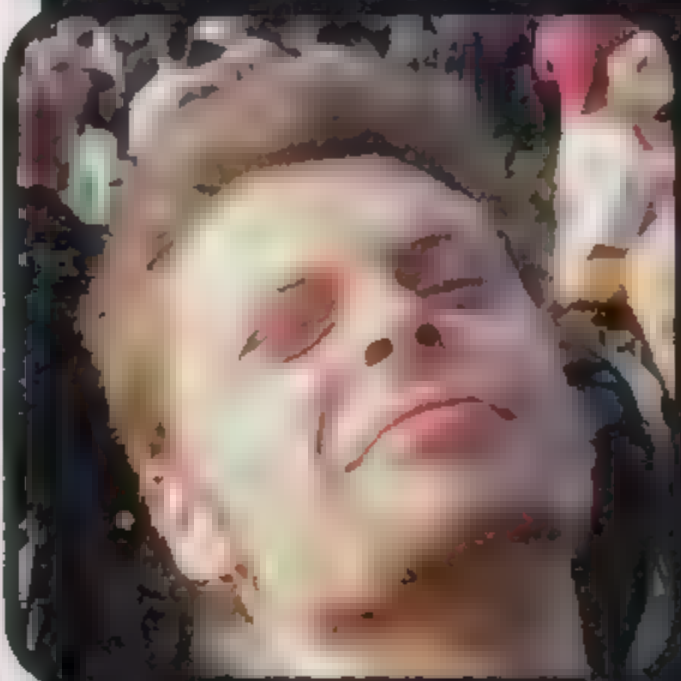
zapowiedziane historie ukazały się bez większych opóźnień, jednak oberwalo się grom środka. Z punktu widzenia dystrybutora wydanie średniej jakości produktu wiąże się z ryzykiem, dlatego niektóre pozycje nigdy nie docierają na polski rynek. W takich sytuacjach teoretycznie można kupić grę w zachodnim sklepie internetowym – w końcu jesteśmy w Unii Europejskiej. W praktyce większość sklepów wcale nie wysyła paczek do Polski, gdyż gry często wyperowują na pocztę.



Kolejną sprawą, która nie daje mi spokoju, są **ceny dostępu do Internetu**. Slogany krzyczą, iż ceny spadają, że każdy może – wystarczy przyjść albo zadzwonić. W rzeczywistości sytuacja wciąż wola o pomstę do nieba. Według statystyk ceny Internetu mamy podobne do unijnych, tylko że zarobki są o wiele niższe. Neostreda wciąż nie jest dostępna w całej Polsce – szczególnie w mniejszych miastach bądź na peryferiach dużych. Instalacja najczęściej nie jest możliwa „z przyczyn technicznych”. Na dodatek TP S.A. wprowadziła limity danych na ściąganie zasobów z Internetu. Już nie mogę się doczekać, kiedy pojawi się na polskim rynku jakiś poważny konkurent TP S.A.



### MAMUT: Co roku jest gorzej...



Przed wszystkim scenariusz DOOM 3, po którym spodziewaliśmy się znacznie więcej. Z drugiej strony patrząc, czy w ogóle można sprostać mi-

tom i nadziejom narosłym przez te wszystkie lata?



Ponadto cieniutko wypada ostatnia edycja londyńskich targów ECTS, która okazała się wydarzeniem równie kuriozalnym co stoletnie PlayStation Experience. Na tych ostatnich można było przynajmniej spotkać Joela... (na ECTS można było za to ujrzeć autentycznego Froggera :).



I na koniec DUKE NUKEM FOREVER. A raczej jego permanentny brak. Czy już nie najwyższy czas pogrzebać tego denata?

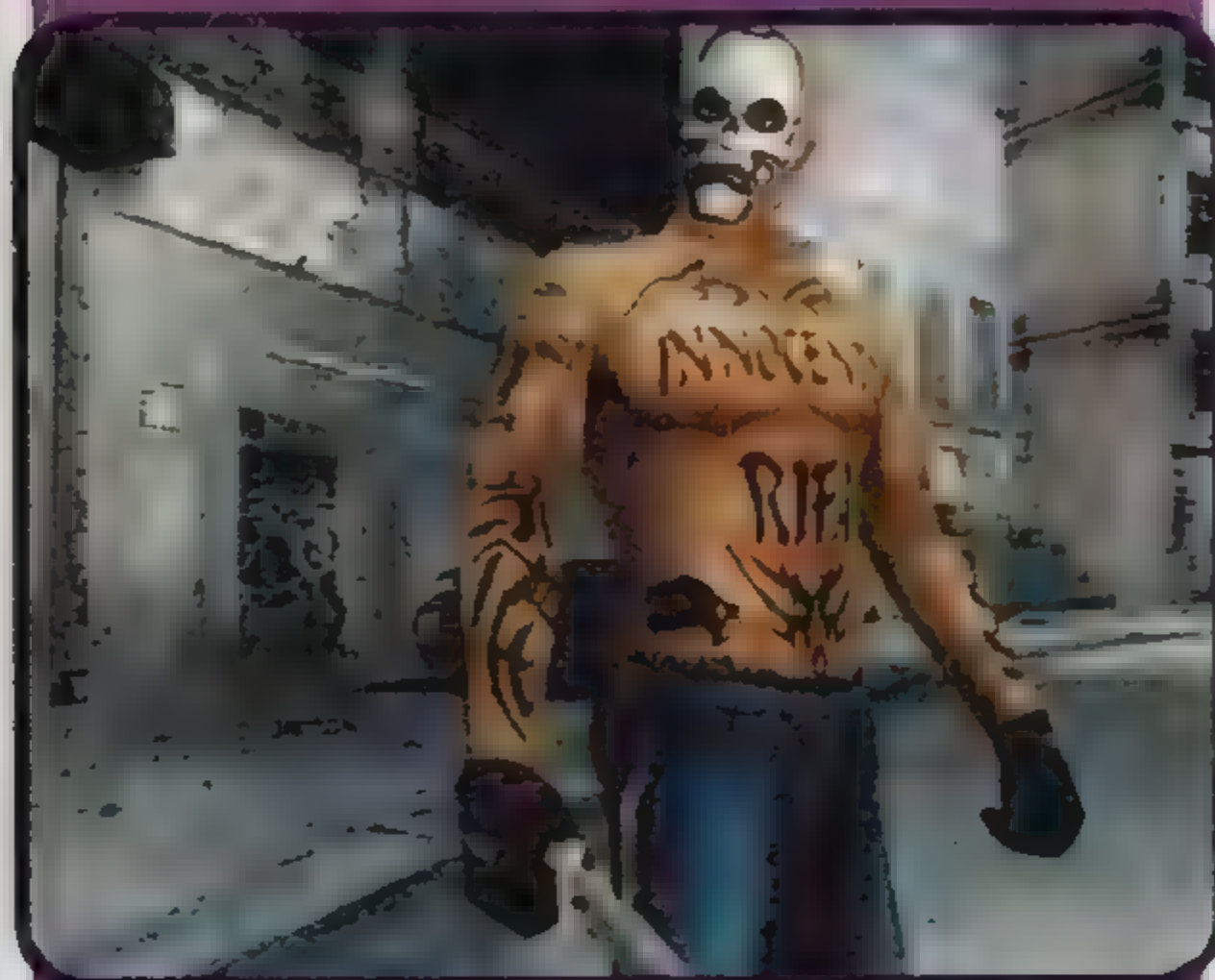


## CYBERFISH: Polowanie na Manhunta



Sztów i rozczarowań było w tym roku zbyt wiele, żeby je wszystkie opisać. Wymienię więc dwie największe wtopy. Przy czym zazna-

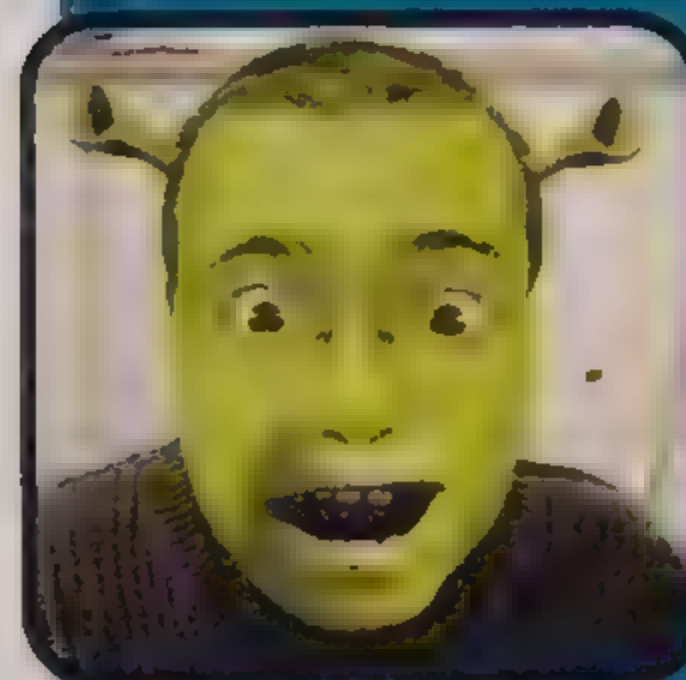
czam, że punktacja była tym niższa, im bardziej beznadziejna wydawała mi się fabuła i im bardziej doskwierał brak „miodności” tytułu.



W kategorii megazaparcia, wymagającego poważnej pomocy lekarskiej i późniejszych wizyt u psychiatry, bezapelacyjnie wygrywa **MANHUNT**. **MANHUNT** to według mnie centrum rzymskiego, właśnie ze względu na fabułę. Mocne słowa? Bezsensownie brutalne gry wymagają mocnych słów. Szkoda miejsca na dalszy komentarz.

Pierwsze miejsce w kategorii największego zawodu zdobywa **DOOM 3**. Gra od strony graficznej oraz dźwiękowej zrobiona jest fantastycznie. Ale są to niestety jedynie jej plusy. Zagorzali fani serii zapewne mnie nie zrozumieją. Jednak po tylu latach przygotowań i przesuwania terminu premiery spodziewałem się czegoś więcej niż standardowego FPP'a. Po co kuć żelazo, które już dawno przestało być gorące?

## DŻEJDZI: Wszyscy znajomi królika



Grami nie bawię się zbyt często, a jeśli już, to dzięki zabudowie redakcyjnych autorów wiem, czego unikać. Tak więc żaden tytuł nie zestresował

mnie na tyle, by było warto o tym mówić. Dużo bardziej frustrująca była zapowiedź powstania **Call of Duty: Modern Warfare**, ołowczy stosunek do klientów „francji telekomunikacyjnej” TP S.A. czy z sufitu brane ceny **Call of Duty: Modern Warfare** i innych podobnych przypadek. Jak co roku do pasji doprowadzały mnie także zabawy pt. „królik i jego znajomi” oraz „ciebie lubię, a ciebie nie”. W sumie nic nowego.

## JOEL: Zadowolony ze wszystkiego



Siedziałem i myślałem, a potem myślałem i siedziałem. Ostatecznie dałem sobie spokój i myśleniem – męcząc to i prowadząc na manowce. Sz-

tów nie ma. Nie istnieją. Zginęły i przypadły, albo po prostu wyjechały na wakacje. Trudno bowiem nazwać szitem takiego **DOOM 3**, wciągającego i pod wieloma względami widowiskowego shootera FPP. Sam znam co najmniej pięciu gości, którzy zagrywają się grą. Nie jest też winą Carmacka i spółki, że specje od marketingu sprzedali graczom tysiące kłamstw, a ci w nie uwierzyli. Poza tym powiedzmy sobie szczerze – czy ID Software zrobił kiedyś dobrą grę single-player?



Szitemi na pewno nie są produkcje niskobudżetowe. Owszem, **MALUCH RACER** nie był udany, a **ATHENS 2004** spóźnione o pół roku, ale to wszystko wina pieniędzy. W obu przypadkach producent nie mógł włożyć w produkcję olbrzymiej kasy bądź też zainwestować cały posiadany kapitał w wersję konsolową. Owszem, to wkurzające, ale prawa ekonomii są twarde jak pięści Goloty i nie ma sensu się na nie wściekać.

Trudno też nazwać szitem rosnącą dominację konsol. **Call of Duty: Modern Warfare** to produkcja, która przetrwała i została sprzedana. Rosnące ceny produkcji nie znajdują bowiem odzwierciedlenia w rosnącej sprzedaży, rośnie za to piractwo. Podobnie Osta i BitTorrenta winić należy za spektakularny upadek kioskowych serii Games 4U i eXtraGra. Przykro mi też, że coraz więcej programów pojawia się na PC w wersji mocno zubożonej. **WIEZIEN AZKABANU**, **SHREK 2** i **SPIDER-MAN 2** to tylko nieliczne przykłady tego niepokojącego trendu.

Wszystko dlatego, że – podobnie jak tysiące innych graczy – domagam się coraz lepszej grafiki i bardziej złożonych gier. „Chcem, to mam” – można by powiedzieć.

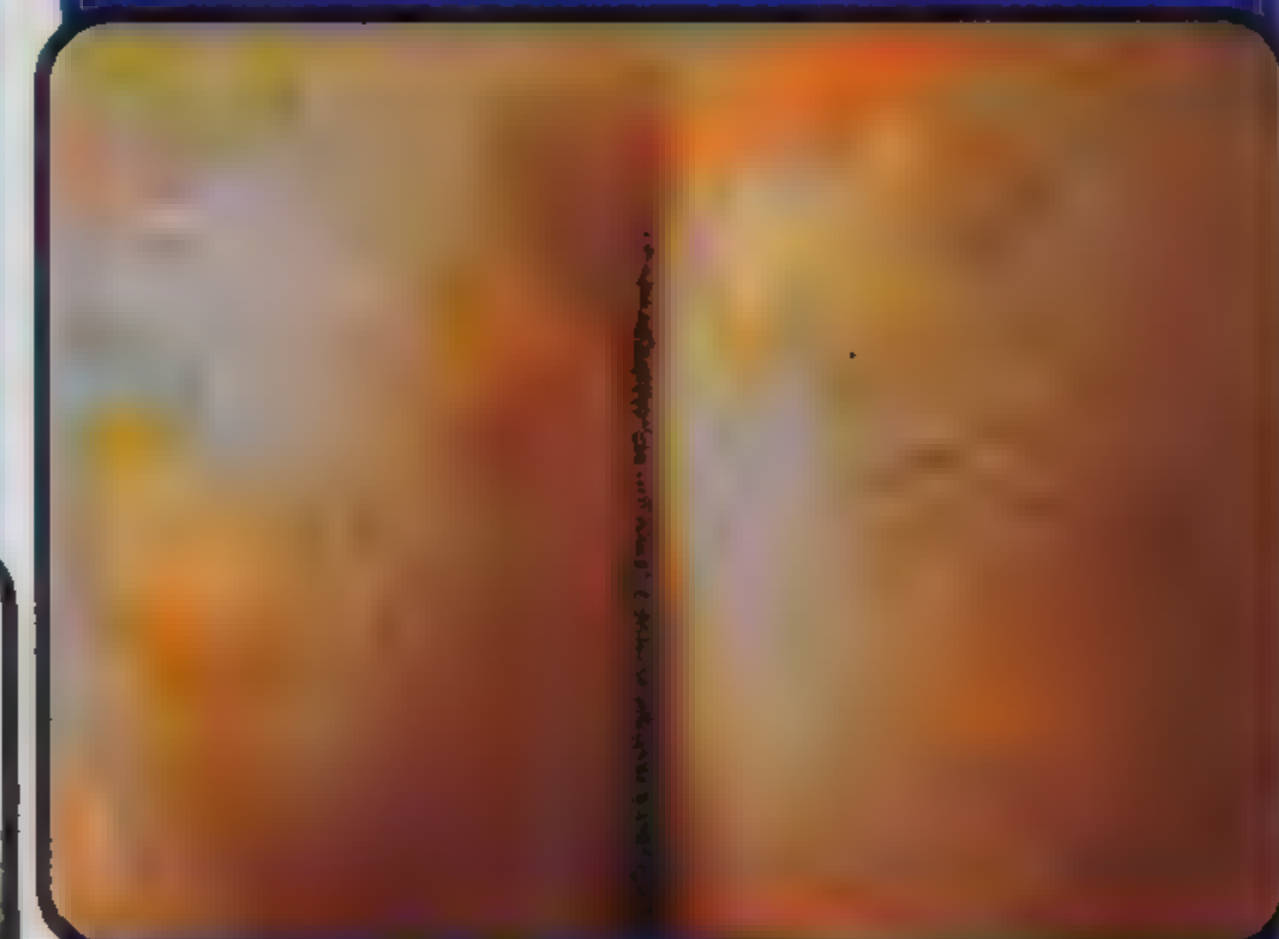
Tak więc sztów nie ma. Są niefarty, niewesołe okoliczności, ściemy i smutne wydarzenia. Wszystkie bez wyjątku mają związek z kasą. Pieniądz rządzi światem, także i grami komputerowymi. Nawet za powyższy tekst zgarnę parę złotych. Na wiatraczek do procka starczy...

## RANDALL: Wszystko jest do dupy!



Firmy developer-skie mają coraz większe budżety, a twórcy dysponują wręcz niewiarygodnymi środkami technicznymi. I co z tego, skoro nie-

mał wszystkie gry są robione na jedno kopyto, a świeżych pomysłów jest jak na lekarstwo? Ogólnie nuca, panie, i bieda. Shit zapakowany w luksusowe pudełeczko i udający czekoladę. Wyczekiwany latami **DOOM 3**



to tylko wspaniale zrealizowana prezentacja możliwości graficznych. Ale co ten program ma wspólnego z grą, która ma ekscytować, bawić i wciągać od pierwszej do ostatniej minuty? I rynek pełen jest właśnie tego typu produkcji. Czasami nawet sprawnie zrealizowanych od strony technicznej, ale wykonanych z takim brakiem uczucia oraz wyobraźni, że chce się wyć z nudów... A gry oparte na hitach kinowych? To dopiero tragedia! Przedsięwzięcia obliczone na szybki zysk. Zarobić i zapomnieć... Coraz więcej osób twierdzi, że rynek gier już niedługo będzie należeć do konsol, a pecetowe produkcje zostaną zepchnięte na daleki margines. Przyznam, że nie jest to perspektywa, która by mnie cieszyła, ale uważam ją za całkiem prawdopodobną. No i na koniec przykra konstatacja dotycząca polskiego rynku. Poza firmą People Can Fly (twórcy **PAIN-KILLERA**) nikt w naszym kraju nie robi gier na poziomie choćby średniej światowej. Chorwaci mogą. Czesi mogą. Rosjanie mogą, a my co?

## FROGGER: Apokalipsa kontynuacji



Jeśli miałbym wskazać konkretne tytuły, które mnie zniesmaczyły, to pewnie musiałbym powtórzyć zarzuty kolegów: minus dla **DOOM 3** za nud-

ny scenariusz, nagroda złotego kloca dla wszystkich komiksowych superbohaterów w stylu Spidermana czy Catwoman...

Od tych ewidentnych knotów dużo bardziej jednak niepokoi mnie co innego – tendencja wydawców do kontynuowania w nieskończoność znanych już serii. Jakkolwiek dobry by nie był np. pierwszy **RAINBOW SIX**, gdy widzę trzecią część piątego dodatku do tej gry, po prostu chce mi się rzygać... Ile można? Gdzie te czasy, gdy co druga gra zaskakiwała nas nowatorskimi rozwiązaniami i pomysłami?

Druga rzecz, która napawa mnie przerażeniem, to jakaś chora moda na gry proste.



Polowa gatunków zanikła (prawdziwe strategie, przygodówki, symulatory), mnożą się natomiast jak króliki po viagrze RTS'y i proste gierki akcji. Jak tak dalej pójdzie, to w trosce o IQ klienta niedługo grać będziemy w produkcje obsługiwane trzema klawiszami. Na początek proponuję nieśmiertelną ruską grę, w której wilk łapał do czapki spadające jajka kurze. To chyba dostatecznie proste nawet dla matolów...

## RANKING CLICKA! Najgorsze z najgorszych

Najgorsza gra roku 2004  
**Spider-Man 2**

Najgorsza polska lokalizacja gry 2004  
**Westerner**

Najdłużej odwlekana premiera roku 2004  
**Half-Life 2**

Największe rozczarowanie roku 2004  
**Doom 3**

Gra o najgorszym stosunku ceny do jakości  
**Army Men: Sarge's War**



# Dzisiaj garaż już nie wystarczy!

## KOCHANI ZMARLI

### Interplay

Likochana firma wszystkich wielbicieli gier z gatunku role-playing — ludzie z Interplay odpowiedzialni byli za wiele wspaniałych tytułów, zaś historia ich osiągnięć sięga wiele lat wstecz, do tytułu **STONEKEEP**, który stał się symbolem nowej ery RPG'ów. Takie tytuły jak **BALDUR'S GATE**, **ICEWIND DALE** czy **FALLOUT** znane są chyba wszystkim. Aż się lezka w rękę kręci na myśl, że Interplay tak sumiennie zbankrutował i to w dodatku ciągnąc za sobą na dno wszystkie zespoły developerskie, które miał pod skrzydłami...

FALLOUT 1,2 i TACTICS stały się kanonem wśród gier RPG s-f



### Black Isle Studios

Najbardziej chyba znany zespół wchodzący w skład wspomnianego już Interplaya. Już sam fakt, że ludzie ci wydali na świat **FALLOUT** zapewnia im moją dożywotnią wdzięczność. Jak jednak zwykle bywa, kiedy wali się wielki gmach, żaden pokój nie pozostanie nietknięty... Black Isle poszedł do piechu, a razem z nim prawie gotowa wersja **FALLOUT 3**. Grrrr!!! Jedyną nadzieją w tym, że ludzie z BI „odnajdą” się w innych firmach, by ponownie dać światu owoc swojej budzącej podziw wyobraźni.

### Cryo Interactive

To z kolei przykład firmy, która padła, można by rzec, na własne życzenie. Genialny start (takie hity jak **DUNE**, **KGB**, **LOST EDEN** czy **ATLANTIS**) szybko przerodził się w mozolne brnięcie naprzód — kolejne gry były wtórne i, mówiąc ogólnie, nudne jak flaki z olejem. W ciągu 5 lat wszystkie gry działały na tym samym przestarzałym silniku, zaś Cryo z mojej ulubionej firmy zmieniła się w obiekt kpiny i żartów. W końcu Cryo padło, czego zresztą należało się spodziewać patrząc na książkę, jaką firma odstawiała...



Rewolucyjny i rewelacyjny **BALDUR'S GATE** może już do nas nie powrócić :(



Jedna z pierwszych gier na CD-ROM'ie: znakomity **LOST EDEN** z Cryo

## DAWNO, DAWNO TEMU

Konkretnie zaś przenosimy się do roku 1980. Było sobie małżeństwo — Ken i Roberta Williams — prości, spokojni ludzie. Nikt nie podejrzewał (a już na pewno nie oni sami), że wkrótce nazwiska te staną się synonimem komercyjnego sukcesu. Pewnego pięknego dnia pani Williams (siedząca akurat na urlopie macierzyńskim), znudzona prostactwem gier na swoim Macintoshu, postanowiła stworzyć interaktywną bajkę. Prostymi metodami, z pomocą męża napisała grę **MYSTERY HOUSE**. Następnie nagrała ją na dyskietki w kilkunastu kopiach i zaniósła do najbliższych sklepów komputerowych. Ku ogromnemu zdziwieniu Roberty, nie trzeba

było długo czekać na pierwsze zamówienia. Ludziskom taka forma rozrywki bardzo przypadła do gustu, zaś garaż państwa Williams przerobiony został na punkt pakowania i wysyłania dysków z **MYSTERY HOUSE**, a później z innymi grami. By było bardziej fachowo, państwo Williams założyli firmę i nazwali ją **On Line Systems**. W miarę jak firma ewoluowała i zarabiała pierwsze tysiące dolarów, jej nazwa zmieniała się kilkakrotnie — na **Sierra Venture**, potem **Sierra Vision**, by wreszcie

w końcu ustalić się na **Sierra On Line**. Pod tą właśnie nazwą manufakturę państwa Williams zna większość fanów gier. Przez blisko 15 lat Sierra była niekwestionowaną królową gier przygodowych, zaś tytuły wydane pod znakiem srebrnego szczytu górskiego liczy się w dziesiątki. Serie takie jak **KING'S QUEST**, **SPACE QUEST**, **POLICE QUEST** czy **LEISURE SUIT LARRY** to legenda. A co dzieje się z firmą dziś? Ano nazywa się po prostu **Sierra** i wpadła w drapieżne łapy francuskiego koncernu **Vivendi**. Ale to już zupełnie inna historia...



## NOWI GIGANCI - VIVENDI I UBISOFT

Systematyczna rozbudowa korporacji klasycznymi metodami to tylko jeden ze sposobów na stworzenie giganta rynku. Inną metodą jest konsekwentne wykupywanie padających bądź już upadłych firm za małe pieniądze. Tę metodę od kilku lat z powodzeniem stosuje francuski koncern medialny Vivendi. Ten kolos (na razie nie na glinianych nogach :) na początku zajmował się raczej klasycznymi formami rozrywki — jak choćby telewizją. Jednak rosnąca z każdym rokiem popularność gier komputerowych spowodowała, że panowie prezesi łaskawym okiem spojrzeli w tym kierunku. Stworzono **Vivendi Universal Games** — specjalny oddział zajmujący się tworzeniem i dystrybucją gier. Ponieważ jednak nazwa Vivendi Games nikomu nic nie mówiła, a gracze woleli kupować produkty znanych i lubianych firm,

jasne stało się, że konieczne jest zwerbowanie znanych nazwisk i marek. Vivendi podeszło do tego z właściwą każdemu gigantowi rynku finezją: firma kupiła po prostu kilka znanych spółek, od wielu lat zajmujących się produkcją gier i cieszących się dobrą opinią. No i problem z głowy. Teraz już można się było chwalić. A i jest czym, bo „pod skrzydłami” Vivendi Games znajdują się obecnie takie zespoły jak: **Blizzard Entertainment**, **Coktel**, **Fox Interactive**, **Knowledge Adventure**, **Massive Entertainment** and **Sierra Entertainment**. Ponadto, Vivendi Universal Games ma współudział w produkcji i dystrybucji produktów kilku innych firm, w tym **Interplay** (teraz już pośmiertnie :), **inXile Entertainment**, **Majesco** i **Mythic Entertainment**.

Teraz chyba nikogo nie dziwi fakt, że firma, która może pochwalić się zaledwie jednym rozpoznawalnym brandem — **Crashem Bandicootem** (taki pomańczowy lisek) trzęsie ryn-

kiem growym. Ano po prostu lista można spokojnie do lasu wypuścić, gdy drogą kupna do portfolio wpadły takie brandy jak **WARCRAFT**, **STARCRAFT**, **DIABLO** czy **HALF-LIFE**...

Niestety wegetowanie pod kłosem wielkiej korporacji skończyło się tragicznie dla niejednego zespołu. Oznaki zmęczenia tym stanem widać również w „dzieciach” Vivendi. Kiedyś Sierra wydawała kilkanaście gier rocznie i w każdą z nich miało się ochotę pograć. Teraz wydaje ich kilka, a większość to śmiecie niewarte uwagi... Chlubnym wyjątkiem jest seria **NO ONE LIVES FOREVER** oraz **HALF-LIFE**. Spece od marketingu dużych korporacji niestety zabijają oryginalność gier tworząc zawsze podobną, niestrawną pulę. Ponieważ wszystko kręci się wokół zysku, każda gra musi: 1) być na podstawie znanego filmu/komiksu (a ponieważ licencja kosztuje majątek, kaski nie starcza już na inne rzeczy związane z produkcją), 2) nie może być trudna, bo przecież mogą ją kupić małolaty i mózg by im się





## ELECTRONIC ARTS

**O** i wiele, wiele lat temu EA tworzy się graczom i jejym... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...

...Redwood City w stanie Kalifornia, tak firma została założona w roku 1982. Na początku działała w branży EA... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...

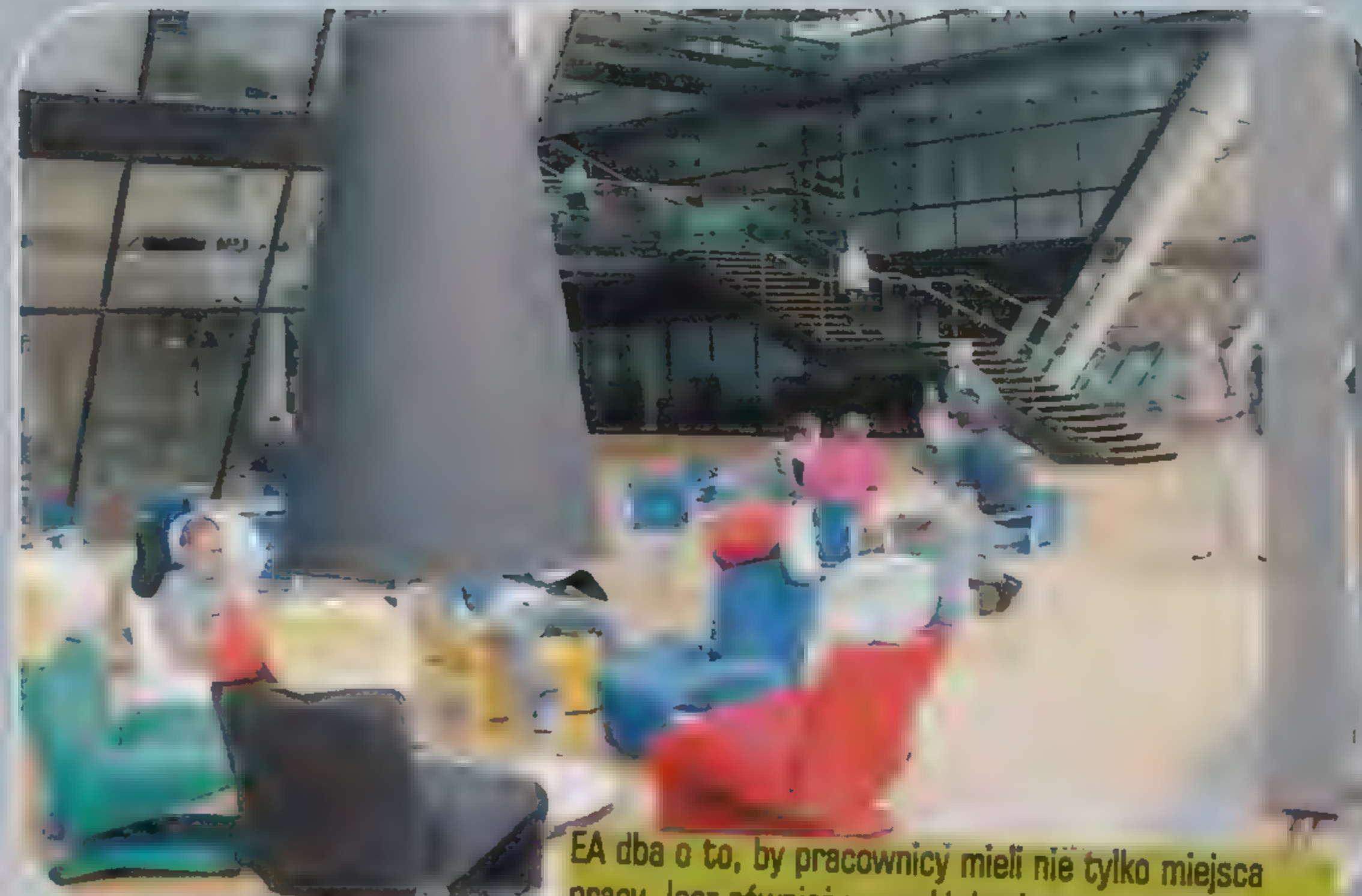
...Redwood City w stanie Kalifornia, tak firma została założona w roku 1982. Na początku działała w branży EA... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...



...Redwood City w stanie Kalifornia, tak firma została założona w roku 1982. Na początku działała w branży EA... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...

...Redwood City w stanie Kalifornia, tak firma została założona w roku 1982. Na początku działała w branży EA... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...

...Redwood City w stanie Kalifornia, tak firma została założona w roku 1982. Na początku działała w branży EA... (The Sims, Medal of Honor, Frontline, Harry Potter and the Chamber of Secrets, James Bond 007 Night, Fire, FIFA Soccer 2003, NBA Live 2003, Madden NFL Football 2003). Jak więc, czyżby EA jest producentem gier? Nie, EA jest producentem gier, które nie są...

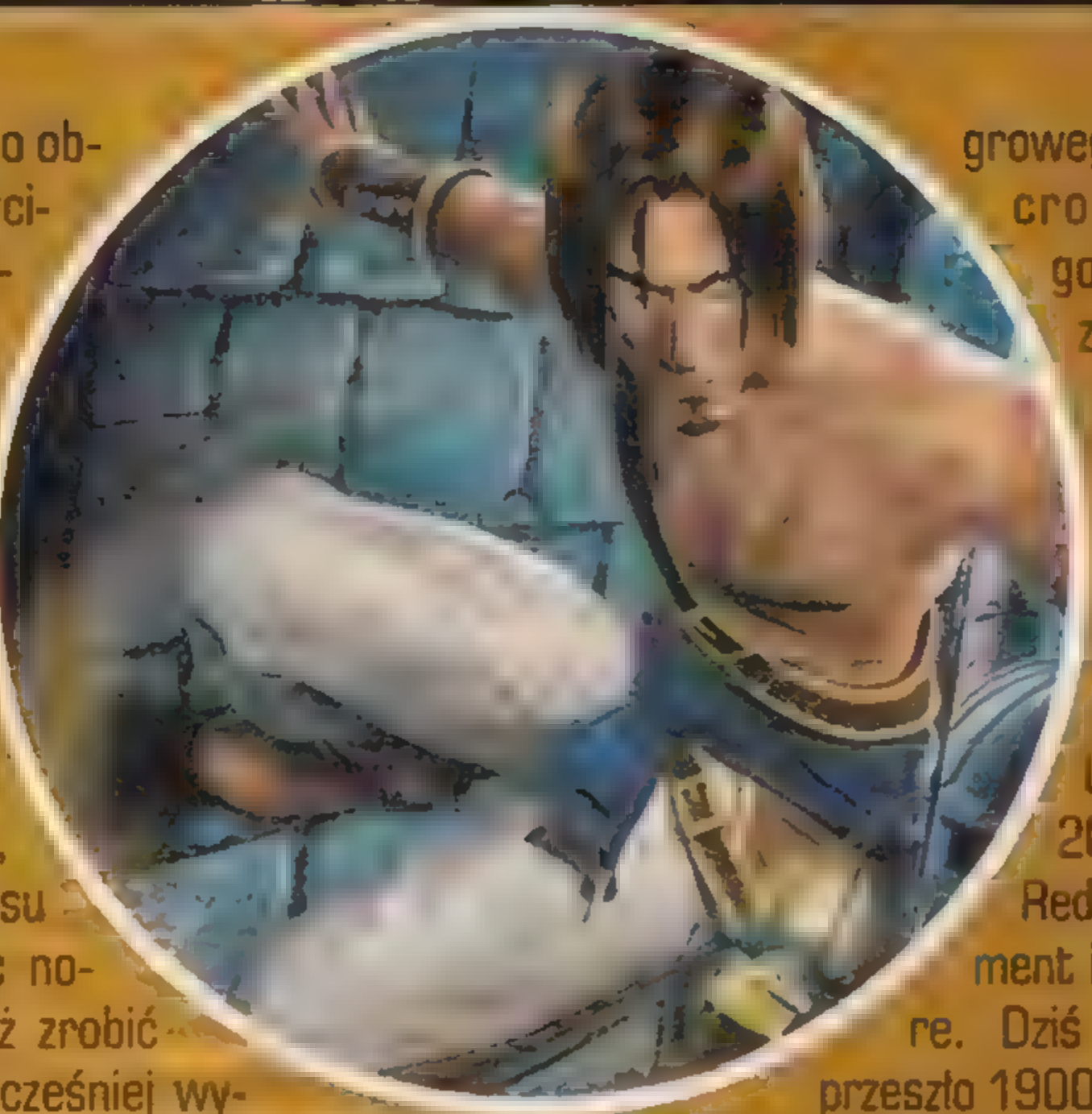


EA dba o to, by pracownicy mieli nie tylko miejsca pracy, lecz również warunki do złapania oddechu

przeprzał – najlepiej jak do obsługi wystarczy 5 przycisków, a) pod żadnym pozorem nie może zawierać brutalnych scen, bo rzeczne małolaty się zdeprawują, d) o scenach erotycznych w ogóle zapomnij, bo to zgroza i obraza z powodów podobnych jak powyżej, i wreszcie e) nie ma sensu ryzykować wypuszczając nową grę – lepiej przecież zrobić 158 odcinek serii już wcześniej wypromowanej, bo mniejsze ryzyko finansowe, a że wszyscy serią rzygają, to już nikogo w korporacji nie obchodzi.

Taką taktykę, choć w dużo mniejszym stopniu stosuje też nasz kolejny bohater – firma Ubisoft. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że jej ostatnie dzieła – PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME oraz BEYOND GOOD AND EVIL – to, na tle partaniny innych, prawdziwe perełki.

Firma została założona w 1986 roku we Francji przez 5 (!) braci Guillemot. Z początku mała, nabrała wiatru w żagle, gdy zaczęła dystrybuować produkty ówczesnych gigantów rynku



growego: EA, Sierra i Microprose. Zastrzyk gotówki z tym związany okazał się wystarczający, by „zaiskrzyło” – w latach 1989-1990 powstały pierwsze międzynarodowe oddziały Ubisoftu. W roku 2000 firma wykupiła Red Storm Entertainment i Blue Byte Software. Dziś Ubisoft zatrudnia przeszło 1900 osób w 22 krajach.

Jego szandarowe tytuły to: RAYMAN, RAINBOW SIX, PRINCE OF PERSIA, MYST.

Jaka przyszłość czeka rynek gier komputerowych? Czy niebawem wszystkie firmy połączą się w jeden wielki mega-koncern? Raczej nie. Firmy, nawet te największe, czasem padają. Wtedy mniejsze zespoły wchodzące w ich skład są „uwalniane” z powrotem na świat. A tak naprawdę to cenne są pojedyncze, konkretne nazwiska, takie jak Romero czy Meier – wystarczy śledzić ich losy, a wiadomo będzie, skąd spodziewać się nowych, dobrych gier komputerowych.

Kaczuszki, labądkie – no, zupełna sielanka, panie i panowie. W takim otoczeniu to nawet i pracować się chce...



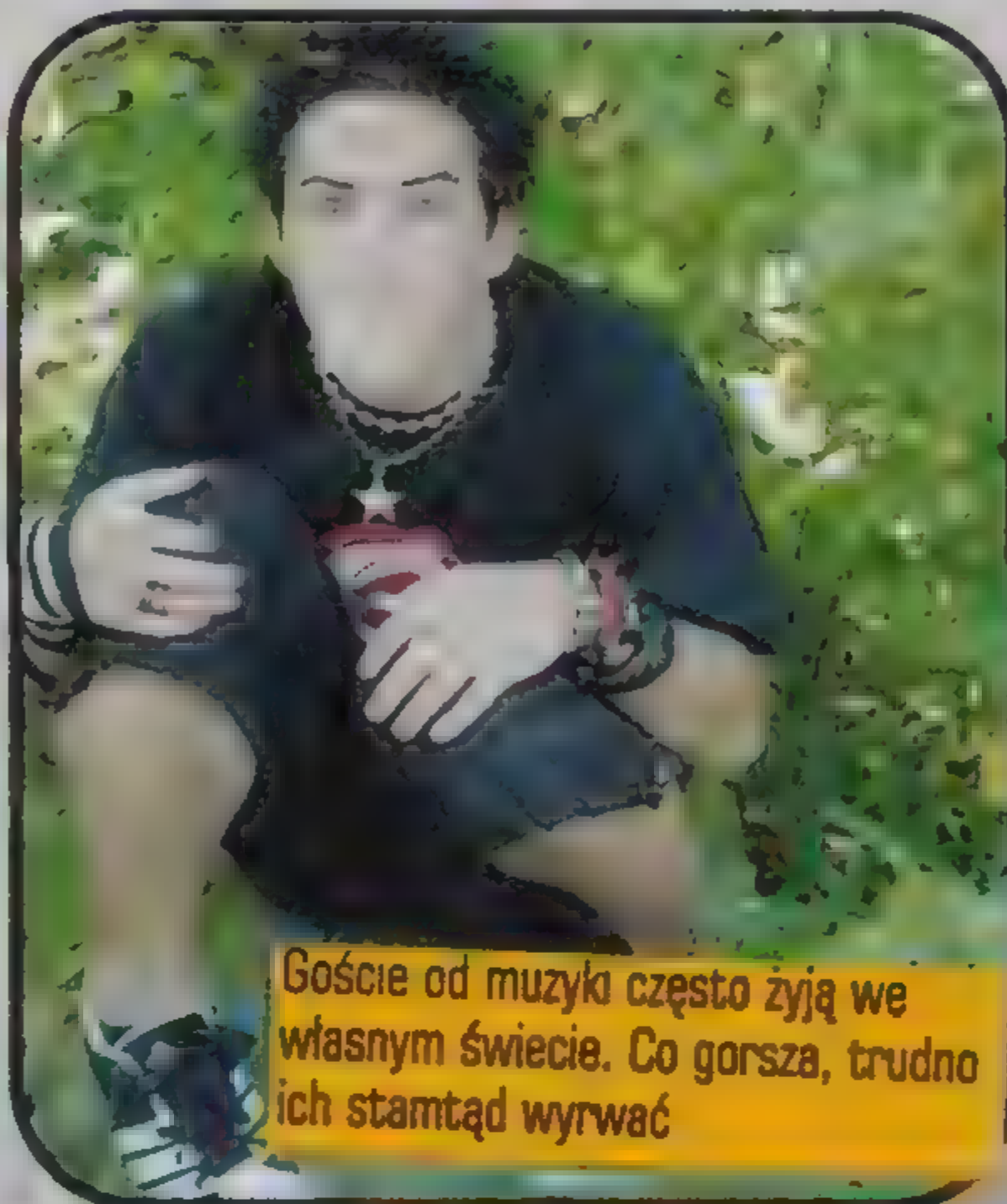


# JAK ZROBIĆ GRĘ?

## ...NIE TYLKO DLA ORŁÓW ;-)

Krótkie wprowadzenie do produkcji gier komputerowych. Po lekturze tego tekstu założysz własny Electronic Arts. Serio! No, prawie...

Gry komputerowe. Na początku było to zajęcie dla grupy fascynatów – grupy tak niewielkiej, że właściwie można było ją pomieścić na jednym ze stołecznych placów przy ulicy Grzybowskiej. Ale to przeszłość. Dziś branża gier komputerowych wyceniana jest na grube miliardy dolarów, zaś według prognoz, tych pieniędzy będzie jeszcze więcej.



Goście od muzyki często żyją we własnym świecie. Co gorsza, trudno ich stamtąd wyrwać

W końcu jest to najprężniej rozwijająca się obecnie dziedzina sztuki :-).

Wychodząc naprzeciw prośbom i żądaniom naszych czytelników, postanowiliśmy przygotować krótkie wprowadzenie do świata kreacji gier komputerowych. Jeśli więc myślałeś o tworzeniu własnych produkcji, a nie wiedziałeś, od czego zacząć, masz wreszcie niepowtarzalną okazję zdobyć niezbędną wiedzę. Jeszcze nam podziękujesz!

### POMYSŁ

Przede wszystkim, powinieneś mieć jakiś fajny pomysł – czy to na historię, czy na bohatera, czy choćby na to, co stanowić ma o wielkości twojej gry. Uwier mi, nie ma nic gorszego od programu, który technicznie zdaje się być niedościgniony, lecz jednocześnie kuleje pod względem merytorycznym. Negatywny przykład może stanowić tu DOOM 3, w którym scenariusz jest tak słaby, że gra najzwyczajniej gubi klimat horroru.

Kiedy już będziesz miał opracowany ów najlepszy pomysł na program, możesz zacząć go spisywać. Federico Fellini powiedział kiedyś, że kino jest „cementarzyskiem pomysłów” i sądzę, że te słowa doskonale pasują do tematu gier. Możesz mieć stuprocentową pewność, że wszystko, czego nie zapiszesz, zostanie albo pominięte, albo zapomniane, w najlepszym wypadku zaś – źle zrozumiane. Niezastąpionym narzędziem okazują się być na tym etapie tabele programu Excel.

### TWOJA EKIPA

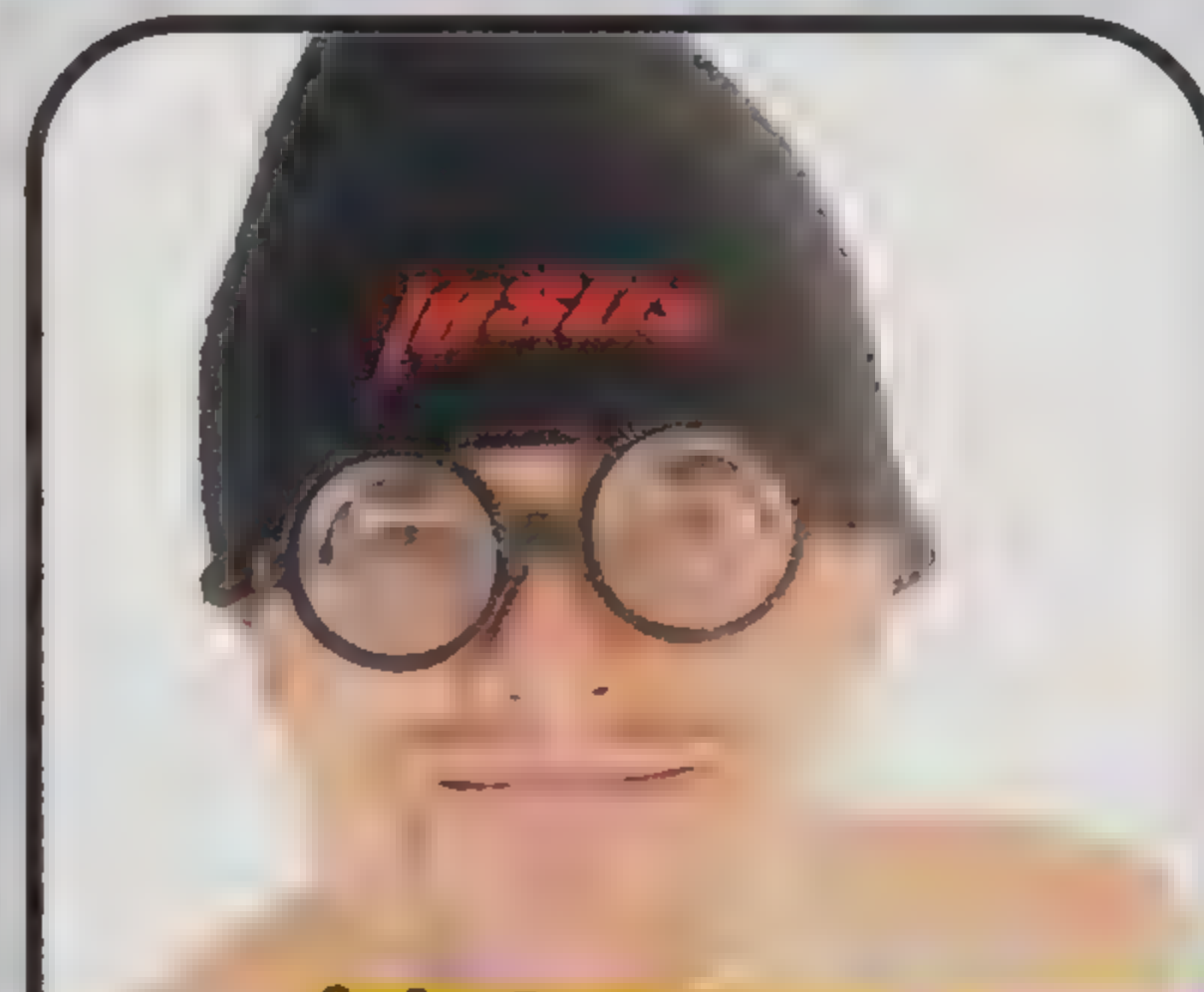
Lecimy dalej. Czas na stworzenie własnego Dream Teamu. Najważniejszą częścią zespołu są programiści. Tych powinieneś nająć co najmniej trzech, gdyż pracy jest zawsze więcej niż być powinno. Zresztą prawda jest taka, że nie gra najmniejszej roli, ilu programistów zatrudnisz – pod koniec projektu chłopaki i tak nie będą wyrabiać się z robotą i trzeba będzie siedzieć po nocach, całymi tygodniami. Ci goście są zupełnie z innej „bajki” i będziesz kontaktował się z nimi raczej

przez Gadu-Gadu aniżeli metodą tradycyjną. Ten typ już tak ma. Nie znaczy to jednak, że możesz w jakikolwiek sposób obejść się bez sekcji programistycznej. To właśnie ci ludzie poskładają twą wspaniałą grę do kupy.

Zapewne na tym etapie kompletowania ekipy dojdiesz do wniosku, że cały projekt zaczyna cię powoli przerażać. Tutaj pojawia się niezwykle przydatny wynalazek, który określimy roboczo mianem „Project Manager”. Twój osobisty Project Manager powinien skończyć jakieś zarządzanie czy coś w tym stylu, gdyż jego praca nie polega na niczym innym jak tylko na zarządzaniu. Zasobami ludzkimi. Project Manager będzie orientował się, co kto na kiedy powinien oddać i w ogóle – powinien sprawiać wrażenie, że panuje nad całym procesem twórczym. A skoro o nim mowa, to powinniśmy wspomnieć o jeszcze jednym elemencie. To PR Manager, czyli typ od kontaktów z prasą. Tak zwany element propagandowy.

Wiesz oczywiście, bez kogo nie dasz rady? Bez grafików. Podczas tworzenia drużyny graficznej, musisz pamiętać o pewnej podstawowej zasadzie. Grafik komputerowy powinien być wariatem. Jeśli na spotkanie przyjdzie gładko ogolony osobnik w eleganckim garniturze, wyposażony w nieskazitelne CV, możesz go z miejsca wyrzucić. Nie nada się. Poszukaj typów z długimi włosami, problemami z komunikacją i szaleństwem w mózgu. Spośród grafików wyłonisz dyrektora artystycznego, który odpowiedzialny będzie za generalny klimat czy też „feeling” waszej produkcji. A – dobrze będzie, jeśli graficy będą znać 3D Studio od wersji 1.1. Legendy głoszą, że w górach świętokrzyskich można jeszcze znaleźć ostatnich takich osobników.

Niezbyt normalny powinien być też specjalista od efektów dźwiękowych. W wielu przypadkach (nasze gry, na przykład), osoba ta pełni też funkcję kompozytora oraz realizatora nagrań. Dlaczego chcesz pracować z wariatem? Bo osoba normalna oznacza konwencjonalne podejście do tematu, a czegoś takiego nie potrzebujesz. Im bardziej rozbudowana gra,



Graficy. Bez nich ani rusz. Prawdziwi specjaliści nigdy nie są do końca normalni... Wiadomo – artyści



Project Manager. W tym wypadku postawiliśmy przede wszystkim na doświadczenie...

tym więcej teł i efektów dźwiękowych będziesz potrzebował. A nie zależy ci przecież na zrobieniu gry standardowej, tylko takiej, która zapisze się złotymi zgłoskami w księdze historii. Jak choćby dźwięk wystrzału strzelby z pierwszej części DOOMA.

No dobrze. Ale przecież graficy, dźwiękowcy i programiści to funkcje dość rzemieślnicze. A gdzie idea? Choć możesz w to nie uwierzyć, nawet taki Peter Molyneux nie wy-

myśla wszystkiego sam. Dlatego też potrzebujesz projektantów, czyli Designerów – to oni wymyślą wygląd tych wszystkich zapierających dech w piersi sal, to oni opracują fajne mapy, to oni zaprojektują misje i wyzwania. Jeżeli zaś myślisz o grze bardziej nastawionej na opowieść, musisz zatrudnić też dobrego dialogistę i scenarzystę.

Z tą drużyną możesz przystąpić do prac nad grą. Z czasem okaże się, że do projektu trzeba zaangażować jeszcze co najmniej drugie tyle ludzi, ale to już nieco inna historia. Pamiętaj tylko, żeby nie przesadzać z butnymi oświadczeniami i bajkowymi obietnicami na początku projektu. Doskonale rozumiem entuzjazm, ale można się na nim ostro przejechać. A jeszcze przecież będzie okazja, aby się sparzyć.

### ROBISZ GRĘ? ZAPOMNIJ O...

Do tego czasu, którymi powinieneś pamiętać o tym, że przed rozpoczęciem pracy nad grą musisz pamiętać o kilku rzeczach:

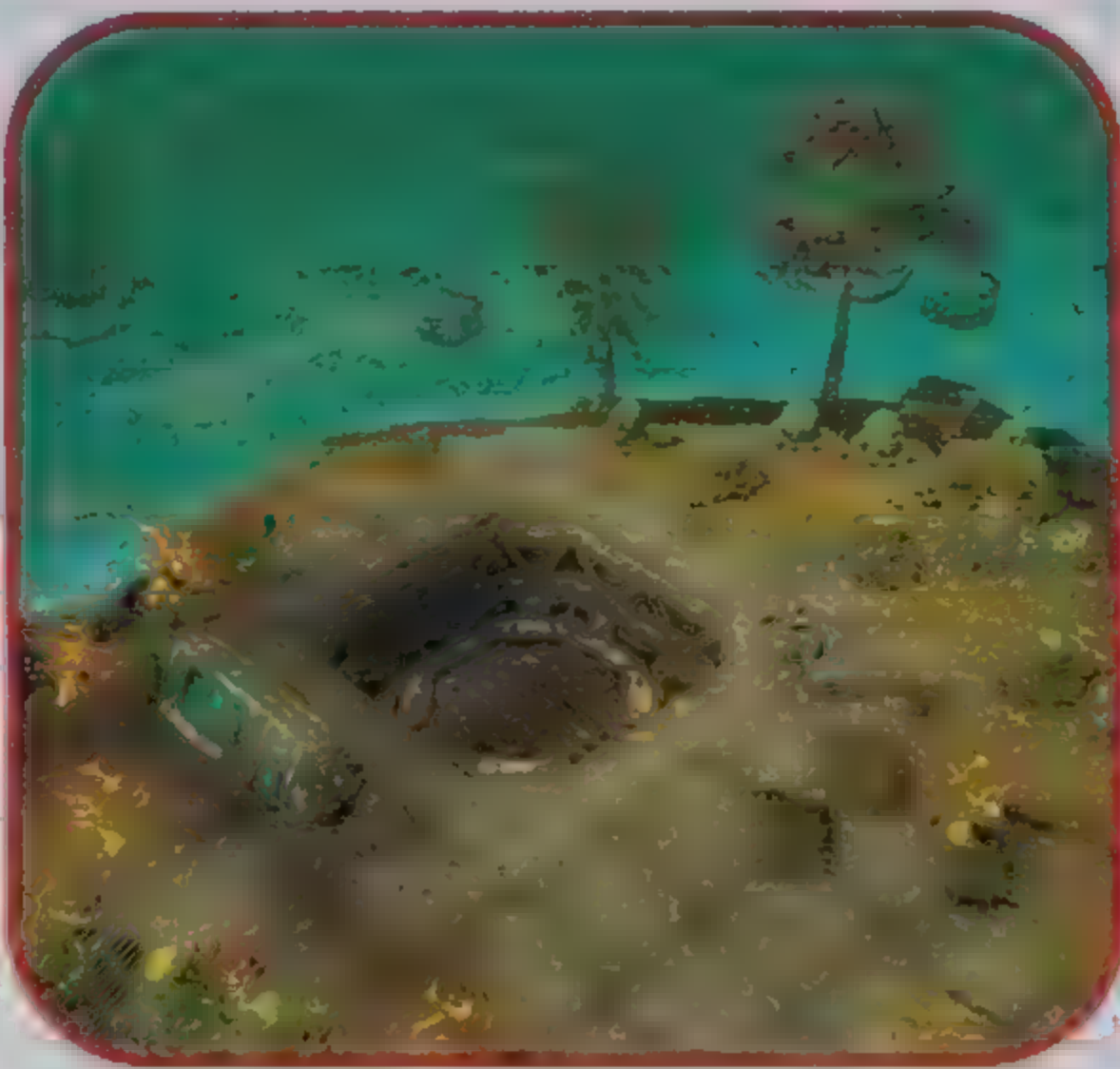
- Własny czas. Pamiętaj, że musisz mieć czas na pracę nad grą, a nie na inne rzeczy.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.
- Znać/Umieć. Musisz znać/umieć, co robisz.



## SPACE HACK

REBELMIND

**C**zy odległa przyszłość i wielki statek kosmiczny mogą mieć cokolwiek wspólnego z klasyczną łupanką fantasy, jaką było DIABLO? Twórcy GROMU (gry nie oddziału) twierdzą, że tak. Ich najnowsza produkcja opowiada o byłym oficerze kosmicznych Marines, który w nagrodę za niesubordynację dostaje dwukrotne dożywocie. Trafia na prom-więzienie, na którym dochodzi do tragedii. Bohater rozpoczyna walkę o życie. Wędruje przez kolejne sekcje gigantycznego pojazdu, walczy z innymi więźniami, androidami oraz kosmicznymi dziwadłami. Wszystko to w estetycznej, trójwymiarowej grafice z bardzo dobrym modelem walki. SPACE HACK (wydany niedawno na Zachodzie

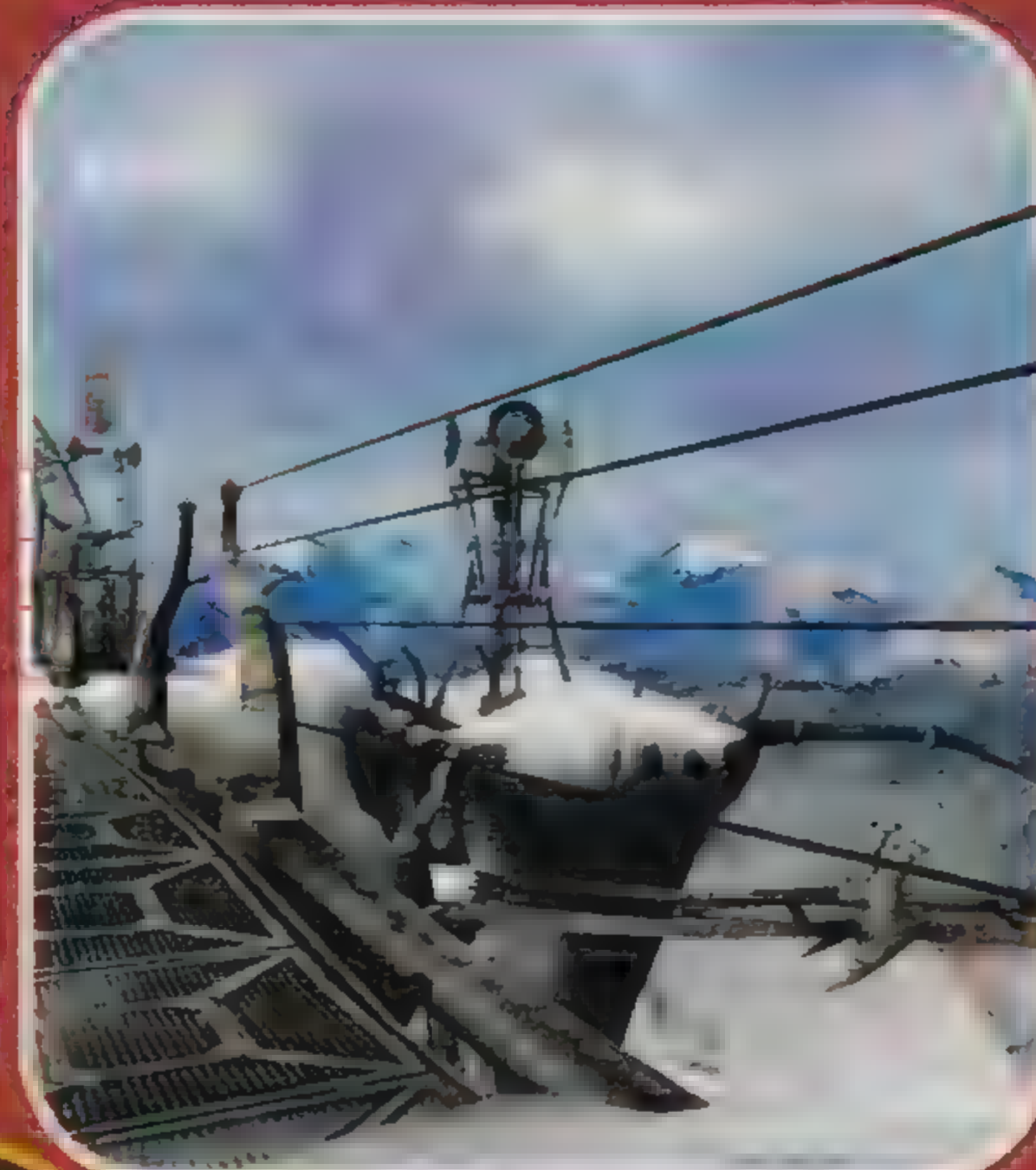


jako MAXIMUS XV: ABRAHAM STRONG SPACE MERCENARY) ma szansę odrodzić popularny niegdyś, a obecnie obumierający gatunek. W końcu nie samym SACRED człowiek żyje...

## SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

DETALION

**K**łania boska przypodoba autorów serii SCHIZM. Główny bohater, Beni, trafia do głębokich i niezbadanych jaskiń. W trakcie wędrówki odkrywa przejście do grobowca starożytnej rasy Tastan. Ten prastary lud budował olbrzymie miasta i maszyny, o których dzisiejszym technikom nawet się nie śniło. O ich geniuszu świadczy chociażby rylcowy Sentinel – sroczek hologramu, którywarzyszy Benimu w wędrówce. Pod



względem koncepcyjnym gra nie będzie się różnić od poprzednich produkcji grupy Detalion. Jej scenariusz pisze bowiem australijski pisarz fantasy, który spłodził fabułę obu SCHIZMÓW. Ciężkościami jest jedynie engine, na którym biega gra. To jednak mamy i NO ONE LIVES FOREVER 2! Najwyraźniej nasi rodzimi programiści dotarli już do tego, by konkurować światemu karykodu kodu programu i Ameryki.



## DIABOLIQUE

METROPOLIS

**P**o zakończeniu prac nad GORKY 02 firma Metropolis ruszyła z kolejnym, naprawdę potężnym projektem. Gra akcji z widokiem TPP, zatytułowana DIABOLIQUE, opowie o walce dwóch agencji o dusze mieszkających na Ziemi ludzi. Główny bohater, Dark Eaville, służy Rogatemu. Na co dzień wiecie spokojny, lecz efektowny żywot człowieka po-

czciwego. Zazera kielbachę w drogich restauracjach, wozi tylek szybkimi brykami i otacza się naprawdę pięknymi kobietami. Czasem jednak wchodzi do akcji... A wówczas nawet Bond, Dżem Bond, ucieka z wrzaskiem. Zaletą programu będzie niezmiernie piękna grafika, jedna z najlepszych, jakie pojawiły się w polskich grach komputerowych. Autorzy obiecują też masę szybkiej akcji oraz klimat rodem z najlepszych zachodnich produkcji. Czyżby rodził się pogromca PAINKILLERA?

# PRZEBOJE MADE IN POLAND



## EARTH 2160

REALITY PUMP

**Z**iemia w 2150 roku zdecydowanie nie dała rady. Po wielkiej wojnie trzeba było znaleźć dla siebie zupełnie nowe lokum. Wszystkie frakcje znane z EARTH 2150, a więc Lunar Corporation, Eurasian Dynasty i United Civilised States zdołały przenieść swoje technologie na Marsa. I od nowa – ukochana wojaczka! EARTH 2160 to trzecia część flagowej serii krakowskiej firmy Reality Pump, zbudowa-

wana na zupełnie nowym silniku graficznym. Efekty widać na screenach – zapowiada się istne cacko. Frakcje znów będą walczyć o dominację, do konfliktu włączą się też Obcy. A w samym środku zamieszania znajdzie się główny bohater, który nie tylko w trakcie zabawy zmieni „barwy klubowe”, ale też wpłynie na zawieranie sojuszy. Każda nacja posiadać będzie po 13 indywidualnych typów jednostek i budynków, do gry włączą się też wirtualni agenci – freelancerzy, których będzie można nająć do pomocy. Multiplayer pozwoli walczyć w Sieci czterem graczom jednocześnie.

## POLANIE 3 (KNIGHTSHIFT 2)

REALITY PUMP

**G**ra na Zachodzie pojawi się pod nazwą KNIGHTSHIFT 2. Od razu małe sprostowanie – pojawiły się opinie, że pierwotnie trzecia część POLAN miała być tylko dodatkiem. W istocie od samego początku, czyli od momentu, gdy do produkcji włączyła się firma Reality Pump (twórca poprzedniej części), gra planowana była jako oddzielny tytuł. I jest to tym razem czysty RPG, zupełnie nowy program, startujący



z innego pulapu niż poprzedniczki. Na początku wybierzesz postać spośród dziewięciu klas (każda ze swoją historią i umiejętnościami oraz czarami). Działasz głównie samemu, poruszając się po trójwymiarowym terenie z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Fabuła, jak przysłać ePPeGowi, jest nieznana. W kwestii zależy od rozważań wybranej postaci POLANIE 3 w dużej mierze opierać się będą na zabawie w Sieci. W grze wykorzystano silnik z POLAN 2. Premiera planowana jest na luty 2005.





# HEROSI I HEROINY

## 2004

**czyli wybory CLICKA! na najbardziej wyraziste postacie z gier komputerowych**

### „IDOL ROKU SHREK

No tak, nie jesteśmy w tej kwestii zbyt oryginalni. Ale ten zielony stwór imponuje nieśmiętą popularnością. I nawet swoją obecność w grze komputerowej nie musi się jakoś zbyt mocno wstydzić. Tym bardziej, że w polskiej wersji jego głos nadal brzmiał zamachowsko-morowo. Każdemu członkowi naszej komisji imponował czymś innym. Włodkowi rzecz jasna zielonym kolorem skóry, Dr. Feelgoodowi niezłym nieskazonym naturyzmem, a Pacmanowi wielkością głowy (Pacman pierwszy raz przegrał tę rywalizację).

**KANDYDAT NA MALZONKA MUSI:** dać sobie niestety spokój. Bo nawet jeśli Shrek zechciałby opuścić Fionę (co nie wydaje się możliwe), to ostatnie ręcznie wytłumaczyłaby śmiałkowi, że z żonką ogra żartów nie ma.

### „TWARDZIEL ROKU CODENAME 47 z HITMAN CONTRACTS

Kolejna odsłona gry ukazuje prawdziwe oblicze Hitmana. Skończył z minim pitołeniem o przemianie duchowej i wrócił do tego, w czym bez wątpienia jest najlepszy – metodycznego zadawania ludziom śmiertelnego bólu. Do tego w przerywnikach filmowych widzimy, że nie przestaje krwawić łóż na to służba zdrowia?). Przy czym jest bez przerwy zimny i opiewany. Chłód bijący z monitora spowodował, że Dr. Feelgoodowi zamarła woda w probówkach. Inny skutek natchnienia HITMANEM to fakt, że Pacman długo dumnie obnosił się ze swoją łysiną. Włodkowi pozostało jedynie założenie gajki, co go sobie na poczet własnego pogrzebu szykował.

**KANDYDAT NA MALZONKA MUSI:** liczyć się z faktem, że primo: „służba nie służba” i zabijać człowiek musi. Secundo: co-dziennie trzeba starannie prasować mazowi czarny garnitur.

### „BRZYDAŁ ROKU (kolektywnie) PRZECIWNICY z DOOM 3

Już teraz wiemy, dlaczego nastąpiła obsuwa w produkcji DOOMA 3. Carmaka i spółkę. Żeby spłodzić taką me-diażernię potwornic-

kich, trzeba mieć sporo sennych koszmarów. Doprawdy, nasze pojmowanie słowa „brzydliwość” zupełnie się po tej grze przewartościowało. Fruwające flaki, twarze bladotrupie – czymś świadectwo czter-nastu ciężkich imprez z rzędu, do tego jakieś potwierdzone klacki pier-siowe i około 1000 litrów

krwi na centymetr kwadratowy monitora. Trudno nawet jakiegoś dowcipne słowa komentarza puścić. Wystarczy powiedzieć, że Pacman tak się zniesmaczył, że po raz pierwszy przestał jeść przed komputerem.

**KANDYDAT NA MALZONKA MUSI:** poważnie przemyśleć, czy aby się nie pomylił w swoim wyborze.

### „MUTANT ROKU CATWOMAN

Gra, niestety, tak samo bezradna jak film. Nie przeszkodziło nam to jednak z apetytem śledzić wydobywania w tych wszystkich lateksowych pasemkach i wynurzające się spod nich



Puk, puk... Otwierać! Tu brygady specjalne TVP1! Przyszliśmy sprawdzić, czy płaci pan abonament



## "DZIENNIKARKA ROKU JADE Z BEYOND GOOD AND EVIL

Jak na dziewczynę, której więcej jest knurem, Jade prezentuje się wyjątkowo okazale. Pod każdym

względem. Nagrodę otrzymuje za upór oraz wyjątkową, jak na taką małą pannicę, sprawność fizyczną. Zresztą sam fakt, że postanowiła ścigać kosmitów, przysporzył jej sporo szacunku ze strony naszej komisji. Mr. Pacman rozważa możliwość zaproszenia jej do swojej gry, gdzie chętnie da się nawet przez nią gonić. Z kolei Dr. Feelgood, długo marszcząc czoło, patrząc na zielone usta bohaterki, i zastanawiał się, co to za moda. Jak to co za moda? Kosmiczna!

KANDYDAT NA MALZONKA MUSI mieć świadomość, że Jade najwięcej czasu spędzać będzie w ciemni. A potem ściemni, że jedzie robić dowolny reportaż na Woli. To tam czekać na nią będzie nasz Włodek (... reszta jest milczeniem).

## "PIĘKNOŚĆ ROKU SIDNEY BRISTOW Z ALIAS

Serial ludzie znają, więc warto przekuć popularność na więcej kasy. Z takiego założenia zapewne wyszli ci, którzy stworzyli grę ALIAS. Jak im się to udało – nie nam oceniać. Za to bohaterka palce liźać! Przyzwyczajeni, że agenci CIA to jakieś wory kartoniane w nie-modnych garniturkach z lat 70. z okularami przeciwsłonecznymi, których nie założylibyśmy nawet dla jej, mocho rozdzawiliśmy żeby na widok pani Sidney Bristow. Wszystko tu jest na miejscu, fryz, nieziemski, buźka jak z obrazka. Do tego panna lubi się stroić, na przykład ponętny brzuszec odsłaniając. Włodek na jej widok fantazjuje do dziś, więc wrzucimy mu przyszłość pisarską pokroju Lema.



KANDYDAT NA MALZONKA MUSI zająć najnowszym Ferrarim wprost pod siedzibę CIA w Langley. Po czym zawieźć dziewczuszkę do najbliższego centrum handlowego na duże zakupy. Po drodze jeszcze potraktować z karata kontrkandydatów do ręki. Sukces murowany. Ale nie próbujcie tego w domu!

## "EKSHIBICIONISTKA ROKU (KOLEKTYWNIE) PANNY Z SINGLES

Bardzo nam się podoba sama idea tego programu. Wrzucamy parę ludzi do pustego mieszkania, czekamy, aż się w nim urządzi, po czym przypadną sobie do gustu. Panie paradują po domu w stroju mocno bieliznianym, a jak wpadną w nasrój, to i bez niego. Swego partnera się odrobinkę na początku wstydzą, ale nie przeszkadza im to w siedzeniu na kłope, gdy ów się na nie pa-

trzy (A fuji – przyp. Włodek). Za to nie mają oporów przed prezentowaniem swoich wdęków graczowi. Można sobie obracać kamerkę pod dowolnym kątem, a pani stoi spokojnie i śmiało patrzy wprost w oczy podglądacza. Napaleńców studymy: przekroczenia norm obyczajowych nie ma.

Konsument miłości odbywa się zbrojnie i pod kolderką. Dr. Feelgood rozpoczął w związku z grą badania zatytylowane: „Wpływ kontrastujących ze sobą kolorów ścian na relacje między mieszkańcami domu Wielkiego Swata”.

KANDYDAT NA MALZONKA MUSI pamiętać, że w kontrakcie małżeńskim wpisana będzie obecność 20 kamer w mieszkaniu (w tym pod prysznicem i w ubikacji).

## "TOWARZYSZ ROKU OSCAR Z SYBERII 2

Gdyby Polskie Koleje Państwowe funkcjonowały z taką precyzją, jak pociąg prowadzony przez Oscara, to z chęcią sprzedalibyśmy samochody i przesiedli się na koleją. Oscar, czyli dobrze naoliwiony automat, towarzyszy prawniczkę Kate już w drugiej z kolei części gry przygodowej. Nigdy się nie spóźnia, nigdy nie nawala i nie wtrąca w nie swoje sprawy. Jest może odrobinkę zbyt prostoduszny i nie do końca rozgarnięty, ale w konduktorsko-maszynistycznym fachu naszym skromnym zdaniem nie

ma sobie równych. Jego podstawowa zaleta to psia wierność swojej pani. Korzystając z okazji, Komisja wyraża ubolewanie, że nie stać jej na takiego towarzysza, gdy chodzi o weekendowe zakupy.

KANDYDAT NA MALZONKA MUSI wszystkie czynności domowe wykonywać o precyzyjnie określonych godzinach. Ponadto nieraz usłyszy hasło: „Kotku, nie mnie tak nie nakreca, jak ta nowa oliwa!”

## "PRZESTĘPCA ROKU GARRETT Z THIEF: DEADLY SHADOWS

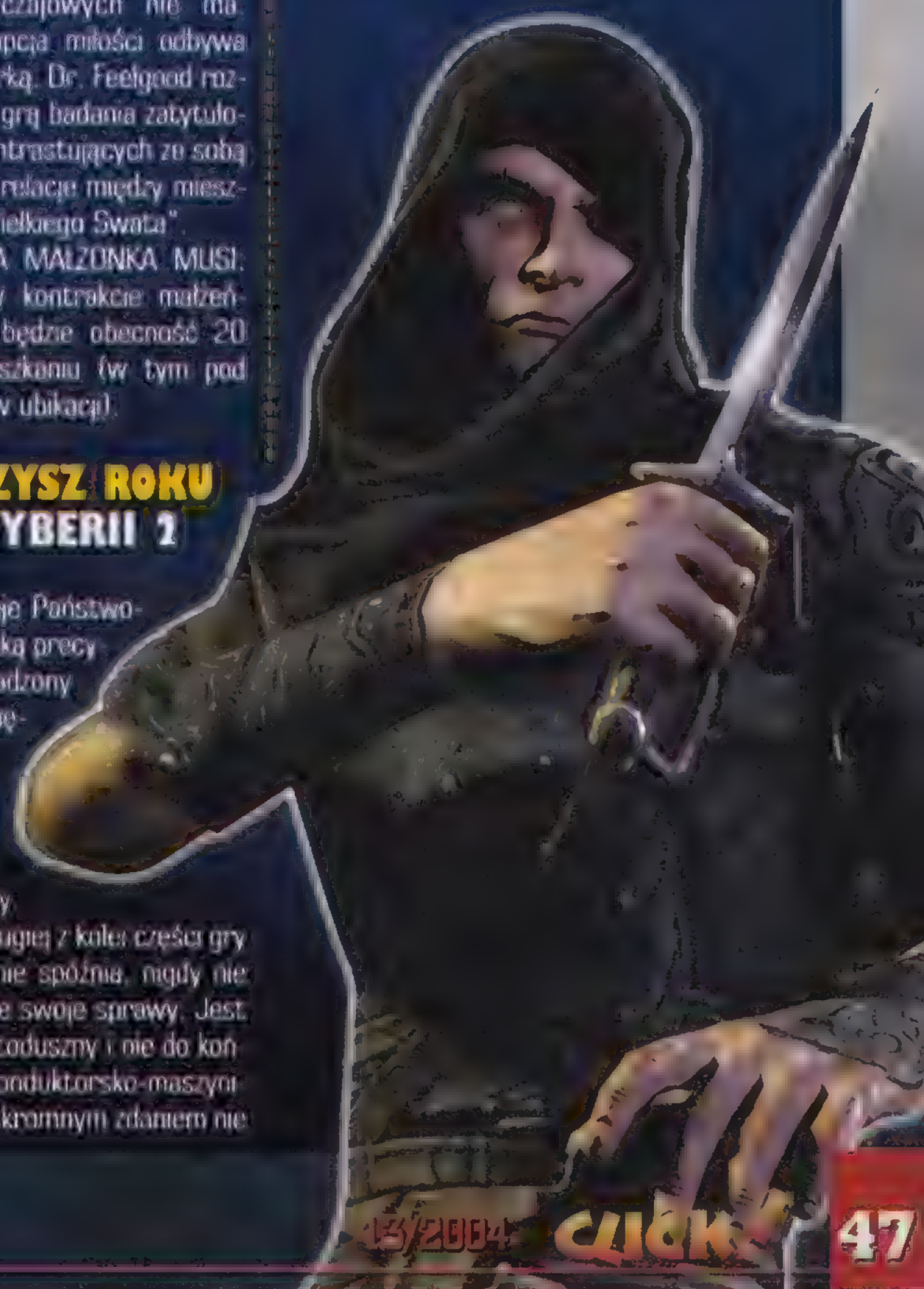
W tej kategorii Garrett konkuruje z Codename 47. Wygrał głównie dzięki swoim naprawdę inteligentnym komentarzom, wypowiedzianym głębokim, lekko zatrważającym głosem. Garrett to chłop sprytny, sprawny i bardzo inteligentny. Prowadził nas przez mroczne, średniowieczne klimaty z wdziękiem Świętego (tego z serialu, a nie Augustyna). Mimo, iż złodziej, to człek honorowy. Na i rzecz jasna świat uratował od zagłady, co odkupi pewnie część jego grzechów. Pod wpływem gry, z lodówki Szanownej Komisji znikły wszystkie cenne przedmioty (jeden sok marchwiowy oraz duże pudełko lodów). Śledztwo trwa.

KANDYDAT NA MALZONKA MUSI liczyć się z możliwością, że pewnego ślicznego dnia z domowego sejfów znikną wszystkie kosztowności. Razem z Garrettem. W końcu stara miłość (szczególnie do klejnotów) nie rdzewieje.



kragłości. Widząc, jak ta kotka (miauuu... i rusza się przed jego oczami. Mr. Pacman z wrażenia pozostawia Whickasa, a Włodek ruszył chętnie do swojej szklarni licząc, że grudniowe słoneczko pozwoli mu wyhodować podobne cuda. Niestety, misja się nie udała i pozostała mu jedynie wrócić do wirtualnego świata.

KANDYDAT NA MALZONKA MUSI posiadać sumiaste włosy oraz szlifującą ilość pilowania pazurków. Konieczność zmiany diety na mięso także wchodzi w rachubę.



Kobieta-Kot, a w przypadku gry komputerowej może raczej powinniśmy powiedzieć Kobieta-Knot



# Filmowe hity 2005

■ **Bracia Gamm** – nowy, mroczny film Terry'ego Gilliana, twórcy „Brasil”. Opowieść o znanych pisarzach, którzy spotykają na swej drodze prawdziwego czarodzieja.

■ **Gwiezdne wojny: Zemsta Sithów** – ostatnia część najbardziej znanego filmu s-f wszech czasów przyniesie odpowiedź na pytanie, kim tak naprawdę był Lord Vader i co się stało z kanclerzem Palpatine. Hit!

■ **Harry Potter i Czarna Ognia** – potęga Sami-Wiecie-Kogo rośnie z dnia na dzień. Harry Potter ma więc coraz więcej kłopotów... Gra komputerowa została już nieoficjalnie zapowiedziana!

■ **Kod Leonarda da Vinci** – książka na całym świecie sprzedaje się znakomicie. Film opowiadający o tajemniczym zabójstwie w Luwrze może być jeszcze większym przebojem, bo zagra w nim sam Tom Hanks!

■ **Królestwo niebieskie** – dzieło Ridleya Scotta, dotychczas znane pod nazwą „Crusaders”. Młody kowal (Orlando Bloom, który zastąpił przemyślanego do tej roli Arnolda) broni Jerozolimy przed najazdem krzyżowców, a przy okazji zakochuje się w pięknej księżniczce.

■ **King Kong** – film Petera Jacksona, twórcy „Władcy pierścieni”. Opowieść o gigantycznej małpie ściągniętej na plan Jacka Blacka i, znając z „Pianisty”, Adriana Brody.

■ **Kroniki Narnii** – ekranizacja powieści „Lew, czarownica i stara szafa”. Trwa II wojna światowa. Grupa dzieci „dla bezpieczeństwa” wyjeżdża na wieś do profesora Kirke. Tam znajdują przejście do krainy zwanej Narnią, poznają lwa Aslana oraz Białą Czarownicę.

■ **Mission Impossible 3** – agent Ethan Hunt (czyli Tom Cruise) po raz trzeci wkracza do akcji. Wielkie tubudoo połączone z dum-dum i trzask-prask-mać.

■ **Ring 2** – horror. Jego autorzy zapowiadają, że będzie bardziej przerażający od części pierwszej...

■ **Sonara** – ekranizacja znanej powieści sensacyjnej Clive'a Cusslera. Dirk Pitt wyrusza do Afryki, by zbadać zagadkę tajemniczych zniknięć naukowców próbujących zapobiec kataklizmowi zagrażającemu Ziemi.

■ **Sound of Thunder** – w niedalekiej przyszłości naukowcy nauczyli się podróżować w czasie. Bogacze jeżdżą więc, by polować na starannie wyselekcjonowane dinozaury. Pewnego dnia jeden z nich przez nieuwagę zabija motyla... Ma to katastrofalne skutki dla przyszłości świata.

■ **Wojna światów** – Steven Spielberg znów zatrudnił Toma Cruise'a. Tym razem opowiada o najeździe z Marsa i gigantycznych maszynach, które siały zniszczenie w całej Anglii. Film powstaje według klasycznej powieści s-f.

## Koszmar powrócił...



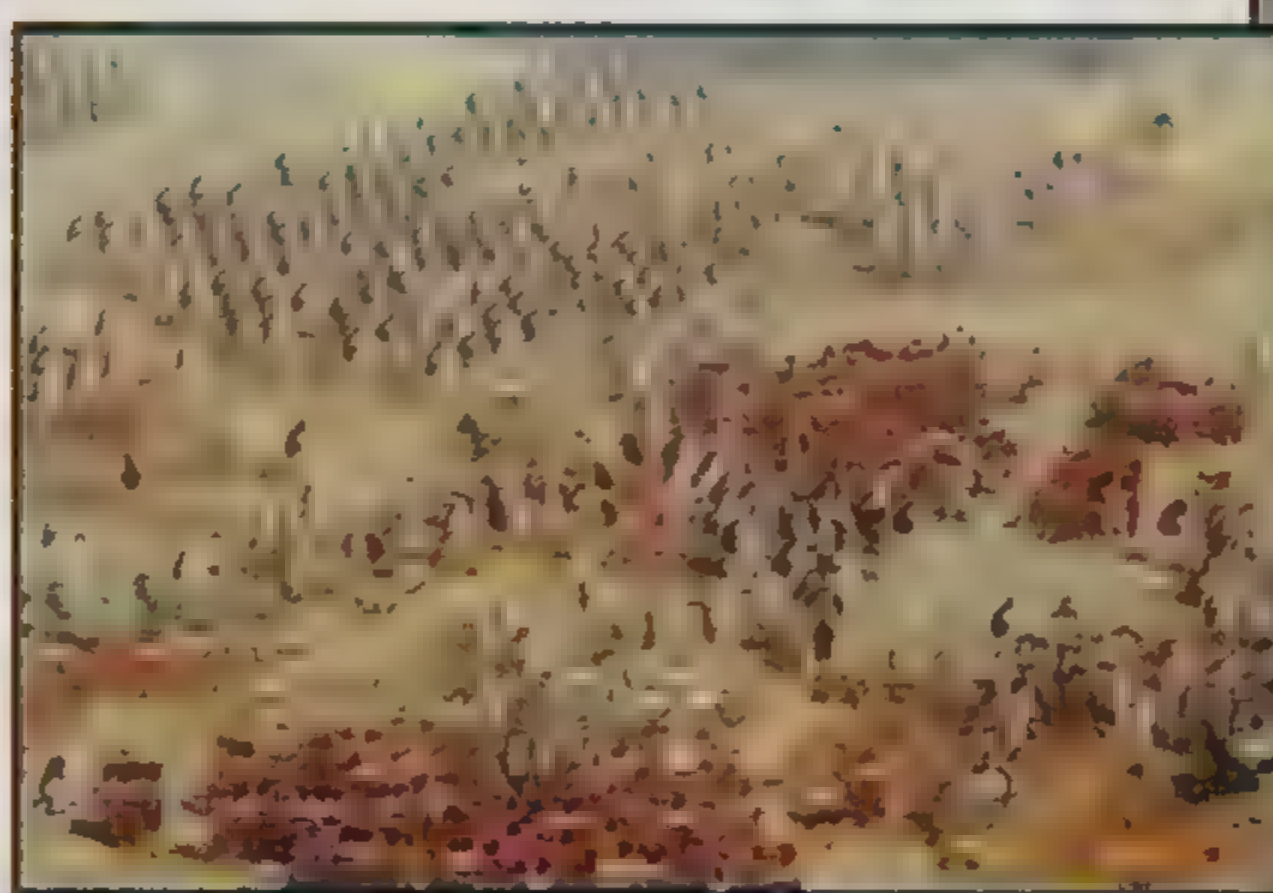
Półdziennikowa, opóźniona o trzy lata premiera mrocznej przygodówki **ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA** przypominała graczom o innym spóźniającym się projekcie. Uwe Boll, niemiecki reżyser odpowiedzialny za koszmarnie słabą adaptację gry **HOUSE OF THE DEAD**, wiosną tego roku zakończył zdjęcia do horroru **ALONE IN THE DARK** z Christianem Slaterem i Tarą Ried w rolach głównych. Obraz bardzo długo nie mógł znaleźć amerykańskiego dystrybutora. Wreszcie takowy się znalazł i wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, iż koszmar powróci w połowie stycznia. Fabuła filmu nawiązuje do wspomnianej gry komputerowej, wykorzystuje też fragmenty twórczości H.P. Lovecrafta. Edward Carnby jest pry-

watnym detektywem specjalizującym się w niezwykłych zdarzeniach. Kiedy jego przyjaciel ginie w tajemniczych okolicznościach, gość rozpoczyna prywatne śledztwo. W towarzystwie pięknej pani archeolog oraz agenta rządowego trafia na Wyspę Cieni, gdzie znajduje szczątki dawnej cywilizacji, która znów odradza się i pragnie przejąć władzę nad światem.

W Stanach Zjednoczonych odbyły się już pierwsze projekcje obrazu. Recenzenci podkreślają, że film nie jest horrorem, lecz obrazem kina akcji, nieźle zagrany, ale dość nieprzemysłany. Siostrę Klarę gra w tym filmie pani o nazwisku Konoval. Oby nie było to złe proroctwo...

## Aleksandrow wielu...

Majowej premierze **Troi** towarzyszyły aż trzy gry komputerowe opowiadające o wydarzeniach opisanych przez Homera. Niestety, nawet najlepsza z nich daleka była od świetności. Nic dziwnego, że chcący się zrehabilitować producenci zapowiedzieli... aż pięć gier nawiązujących do filmu Olivera Stone'a **Aleksander Macedoński**. Najlepszą z nich, przygotowaną przez Ubisoft, wyda w naszym kraju Cenega. Najładniejszej – dzieła Deep Silver – na razie w Polsce nie zobaczymy.



tekst: Michał Joel Zacharzewski

## Polska zagląda

Andrzej Bartkowiak, polski operator, a od niedawna także i reżyser („Romeo musi umrzeć”, „Od kołyski aż po grób”), pracuje obecnie nad obrazem o wiele mówiącym tytule **DOOM**. Będzie to opowieść o oddziale kosmicznych Marines, który na jednym z księżyców Marsa walczy z potworami będącymi efektem nieudanego eksperymentu. W filmie pojawią się The Rock („Król Skorpion”), Rosamund Pike („Śmierć nadejdzie jutro”) i Karl Urban („Krucjata Bourne'a”, „Kroniki Riddicka”). Zakończenie zdjęć zaplanowano na styczeń 2005 roku, premiera odbędzie się pół roku później.



## Komiksy, fil

Autorzy gier kochają sięgać po komiksowe pierwowzory, zwłaszcza te, które zostały przeniesione na ekran. Nic dziwnego, że już od blisko roku trwają prace nad brutalną zrecznościówką **The Punisher**, nawiązującą do filmu pod tym samym tytułem. Już w marcu w sklepach pojawi się konsolowa **Elektra**, nawiązująca do filmu nakręconego na fali sukcesu **Daredevila**. Nie mniejszą gratką będzie **Batman: Początek** – historia z czasów młodości człowieka-nietoperza, w którego tym razem wcieli się Christian Bale („Władcy ognia”). Reżyser zapowiada powrót do klimatu rodem z pierwszego filmu, zaś wytwórnia – także i pecetową wersję gry. Istnieje też duża szansa na przeniesienie na ekran monitora Fantastycznej czwórki.





## Motocyklowy macho

Film **Torque** przeleciał przez polskie kina niezauważony. Miał być motocyklową odpowiedzią na „Szybkich i wściekłych”, okazał się seryjnym przeciętniakiem bez pomysłu i fabuły. Niezrażona tym firma JoWood przygotowuje grę komputerową **TORQUE: SAVAGE ROADS**. Będą to wyścigi połączone z mordobiciem i strzelanką. Niezły miks, nie ma co...



## Epoka e-animacji?

Zamknięcie przez Disneya ostatniego studia animacji tradycyjnej zakończyło pewną epokę w dziejach kinach. Obecnie wszyscy producenci z Hollywood chcą kręcić filmy dla dzieci wyłącznie za pomocą komputerów. Olbrzymie sukcesy **Shreka 2** i **Iniemamocnych** potwierdzają, że warto inwestować w nowoczesny sprzęt, zabawne historie i ciekawych bohaterów.

W ciągu najbliższych dwóch lat do kin trafi aż 10 takich filmów. Pewniakiem jest **Over the Hedge**, opowieść o szopie-praczu, który wraz z kumplem żółwiem przeciwstawia się budowie nowoczesnego osiedla. Równie ciekawie zapowiada się **Madagaskar**, którego bohaterowie – lew, zebra, żyrafa i hipopotam – zostają odesłane z ZOO do rodzimego kraju. W aktorsko-animowanym **Racing Stripes** inna zebra dojdzie do wniosku, że jest koniem wyścigowym, w **Kurczaku malutkim** młody kurak ratuje Ziemię przed inwazją z kosmosu, a w **Robots** naukowiec



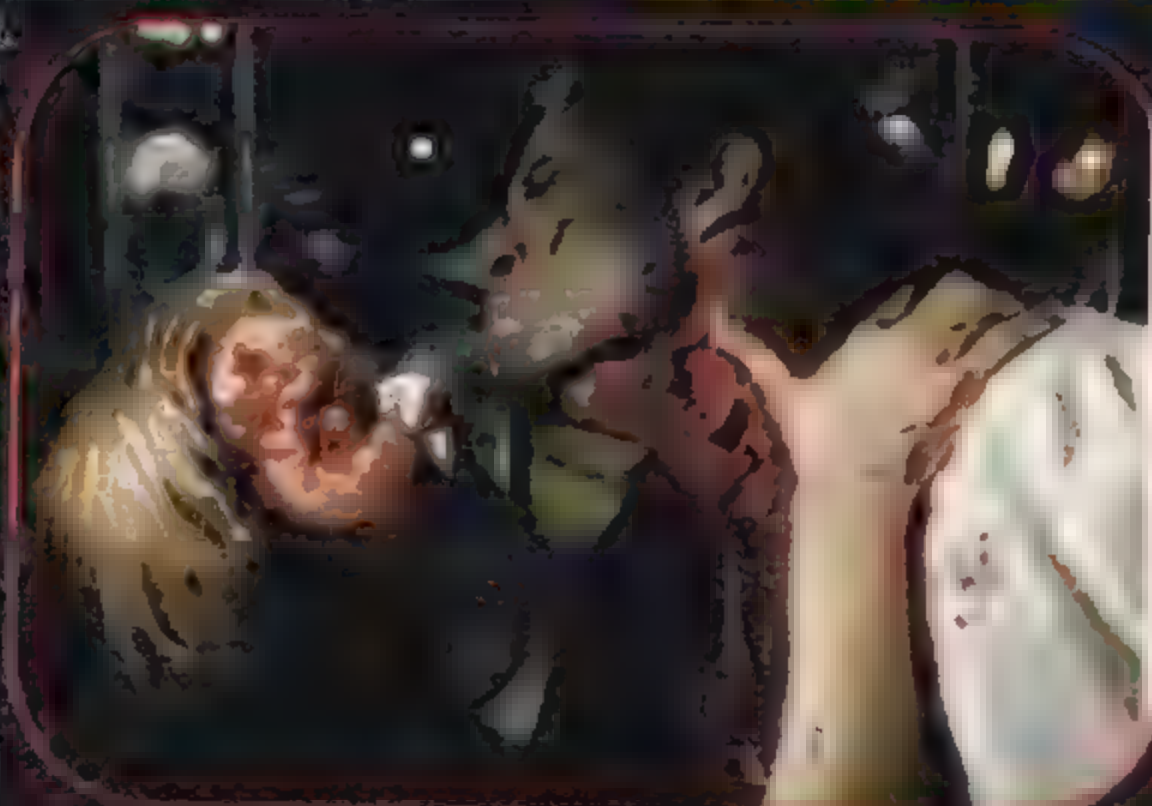
wierzy, że jego maszyny mogą naprawić świat. Trwają też prace nad kontynuacją **Epoki lodowcowej** oraz przygód Wallace'a i jego psa Gromita. Premierom wszystkich (bez wyjątku!) powyższych filmów będą towarzyszyć gry komputerowe!

## my, gry



## Rumuńska krew

Uwe Boll nie zakończył swej reżyserskiej kariery na **ALONE IN THE DARK**. Facet spędził lato w Rumunii, kręcąc zdjęcia do filmu **BLOODRAYNE**. Kosztujący 30 milionów dolarów obraz opowiada historię półwampirzycy walczącej ze wszelkiej maści szumowinami z całego świata, ze szczególnym uwzględnieniem jej własnego ojca. Pomaga jej w tym dwóch mocno zakręconych łowców wampirów, Sebastian i Władimir. Główną bohaterkę gra znana z trzeciego „Terminatora” Kristanna Loken, a na ekranie partnerują



jej Ben Kingsley, Michelle Rodriguez oraz Michael Madsen, niezapomniany Budd z „Kill Bill”. Quentina Tarantino. Uwe Boll jest dobrej myśli i nie zamierza poprzestać na wampirach. Niedawno zapewnił sobie prawa do ekranizacji takich gier jak **FAR CRY**, **HUNTER: THE RECKONING** i **FEAR EFFECT**. Marzy też o **HITMANIE** z Johnem Scathamem w roli głównej. Z kolei firma Majesco, która wyprodukowała **BLOODRAYNE**, myśli o przygotowaniu serialu animowanego nawiązującego do drugiej części gry.

**SZOKUJĄCE?**  
**NIEZWYKLE!**  
**ORYGINALNE...**  
**EXTRA FIGURKI**



18 cm

zobacz wszystkie figurki na [www.aliensgroup.pl](http://www.aliensgroup.pl)



**MOŻESZ WYGRAĆ JEDNĄ Z TAKICH FIGUREK!**

Odpowiedz na pytanie:

**Freddy Kruger to postać z filmu**

A) Piątek 13 B) Koszmar z ulicy Wązów

Odpowiedz przyslij jako SMS o treści CL.FI.# (zamiast # wpisz A lub B) pod numer 7144. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania 1 SMS o wymiarze 1 22 zł z VAT



# 3 najlepsze...

## Największe porażki roku 2004

**1.** Szerokie audytorium graczy zawiódł mocno **DOOM 3**. Kłopot w tym, że gra, która mierzy się z legendą, rzadko spełnia oczekiwania fanów. A jeśli dodać do tego przechwałki producentów – o „fiope” naprawdę nietrudno. Więcej pokory panowie!



**2.** Kolejne rozczarowanie to sieciowy system dystrybucji gier firmy Valve, czyli popularny **STEAM**. Od czasu wprowadzenia do oferty **HALF-LIFE 2** system zaczął się ostro

sypać, umożliwiając np. odblokowanie gry przy pomocy pirackiego numeru seryjnego. Na całej linii zawiódł również system autoryzacji zakupionych w sklepie gier, skutecznie stuczając zapal graczy, którzy bardzo długo nie mogli dopchać się do zatkanych serwerów celem rejestracji gry. Swoje trzy grosze dołożyła pewna piracka grupa, która zadrwiła sobie z Valve wypuszczając działającą wersję **COUNTER-STRIKE: SOURCE** plus „patch” umożliwiający grę w Sieci. Mało tego, potem grupa regularnie dostarczała update’y do „swojego” dzieła, skutecznie stawiając opór coraz to nowym zabezpieczeniom producenta.

**3.** Wielu z nas bardzo rozczarowała kwestia legendarnego już **FALLOUTA 3**. Skutkiem zawirowań prawno-finansowych nad grą pracują teraz nie ludzie z Black Isle, ale Bethesda Software, chłopaki odpowiedzialni za **MORROWINDA**. Nikt nie wątpi w umiejętności zespołu, ale czy trzeci **FALLOUT** będzie wciąż **FALLOUTEM**, a nie post-nuklearnym **MORROWINDEM**? Fani świętokradstwa nie zniosą.

## Konwersje, które załamały pececjarzy

**1. SPIDER-MAN 2.** Zupełnie inna gra. Biedniejsza, mniejsza, brzydsza i bardziej dziecinna. To tak jakby zamiast **VICE CITY** próbowano wcisnąć ci **MAJKOWE PIOSENKI** z autografem autorki.

**2. WIEZIEN AZKABANU** czyli Harry wykastrowany. Wyleciało kilka ciekawych zagadek i mnóstwo fajnych poziomów. Nic dziwnego, że grę kończy się w 5 godzin.

**3. SHREK 2.** Bardziej lewy niż prawy, i to mimo dobrego spolszczenia. Plotka głosi, że wersja konsolowa zostanie raz jeszcze przeniesiona na pecety. Czekamy!



## Ulubione gry Zabiszczu

**1. ULTIMA ONLINE.** Zielony gra w nią bez przerwy, kuta jakieś potwory, wraz z kumplami łązi po jaskiniach w poszukiwaniu nieistniejących skarbów. Gra wygląda jak pół kupy słonia zza krzaka, ma grafikę rodem z 1974 roku i żadnej fabuły. W dodatku trzeba za nią bulić co miesiąc i co chwila dokupować jakieś śmierdzące, zjełczałe dodatki.

**2. MEDIEVAL:TW.** Zabić, zatłuc, spalić i zrównać z ziemią. To oficjalna taktyka Zabozła w strategii średniowiecznej **MEDIEVAL**. Skończył kampanię chyba wszystkimi możliwymi nacjami, oprócz Polski (granie naszymi ziomłami zawiesza mu komputer – a to ciekawy okolicznik zbiegów...).

**3. STAR WARS GALAXIES.** Gra zniszczona przez zaprzyjaźnioną redakcję „CD-Action” (ocena 3/10) przez długi czas znajdowała się w TOP3 rozanielonego Zaby. Chłopak bulił kupę kasy za utrzymanie konta, z którego korzystał przez godzinę miesięcznie. Przy okazji rozwalil potężny Starport, co odbiło się szerokim echem wśród starwarsowej społeczności. Ot, dopuścić plaza do kompa...



## Najlepsza muzyka w 2004

**1. VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES.** Na ścieżce dźwiękowej gry pojawiło się wprawdzie wiele utworów zacnych wykonawców, jednak to kawalek „Bloodlines” autorstwa mistrza Jorgensena (Ministry) sprawił, że produkcja jest czymś wyjątkowym. Świetna muzyka do niecodziennej gry.



**2. WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR.** Wspaniałe chóry doskonale rozgrzewają do ciężkiego boju z Orkami. Cudownie monumentalna muzyka, bardzo patetyczna, miejscami wręcz barokowa. Ekstra.

**3. DOOM 3: THE LEGACY** za motyw tytułowy autorstwa Chrisa Vrenny (ex – Nine Inch Nails). Chociaż oczywiście zdajemy sobie sprawę, że ten kawalek to jedynie wprowadzenie do piekła...

## Polskie serwisy www o grach PC

**1. Gry-OnLine** jest serwisem rozbudowanym, oferującym zapowiedzi nadchodzących tytułów, galerie obrazków, ciekawe wywiady, pogłębione recenzje oraz doskonałe, niezwykle szczegółowe poradniki. W porównaniu do swojego największego konkurenta – [gry.wp.pl](http://gry.wp.pl) – jest w większym stopniu skomercjalizowany. Internauci muszą bulić ciężką kasę za dostęp do wszelkich informacji.



**2. Wortal Wirtualnej Polski** w żadnym stopniu nie ogranicza dostępu do informacji, które już ukazały się w głównej części serwisu. Ma świeże recenzje oraz mnóstwo nowinek. Jego wadą są natomiast poradniki. Mimo to stanowi najpopularniejszą bazę informacji o grach w Polsce.

**3.** Reszta stawki podąża za wyżej wymienionymi, jednak jeszcze im nie dorównuje. O trzecie miejsce w moim minirankingu walczy <http://gry.onet.pl> i <http://gry.interia.pl>. Jeszcze nic straconego – sytuacja zawsze może ulec zmianie.

## Chore gry w produkcji

**1. SURVIVOR.** Gra w bezczelny sposób wykorzystuje największe tragedie w historii ludzkości. Minęły trzy lata od zniszczenia WTC i śmierci setek niewinnych osób. Wydarzenie, które miało zmienić świat, a zwłaszcza Amerykę i Amerykanów, już się skomercjalizowało. W **SURVIVOR** będziesz walczył o przeżycie w gruzach WTC, trafisz na pokład Titanica, na trzęsące się ziemie

Meksyku oraz do Hiroshimy na chwilę przed wybuchem bomby atomowej. Chore, ale nieźle pomyślane! Będzie kasiorrra!

**2. JFK: RELOADED.** Prezydent Kennedy, dzikarz powiązany z mafią, wciąż cieszy się w Stanach Zjednoczonych szacunkiem wielu ludzi. Dlatego pomysł Traffic Games szokuje... W grze wcielasz się w Lee Oswalda i samotnie przygotowujesz krwawy zamach. Informacja o programie – o ironio! – pojawiła się w Sieci w 41. rocznicę tragicznej śmierci prezydenta.

**3. ROTLICHT TYCOON 2.** Pewna mało znana niemiecka firma ogłosiła, iż przygotowuje sequel swego przebojowego(!?) symulatora... burdelu. Gracz wcieli się w alfonsa zarządzającego siecią ekskluzywnych domów schadzek. Będzie też inwestował w panienki i kupował czerwone żarówecki. Dziwne, ale Joel już się ślini...

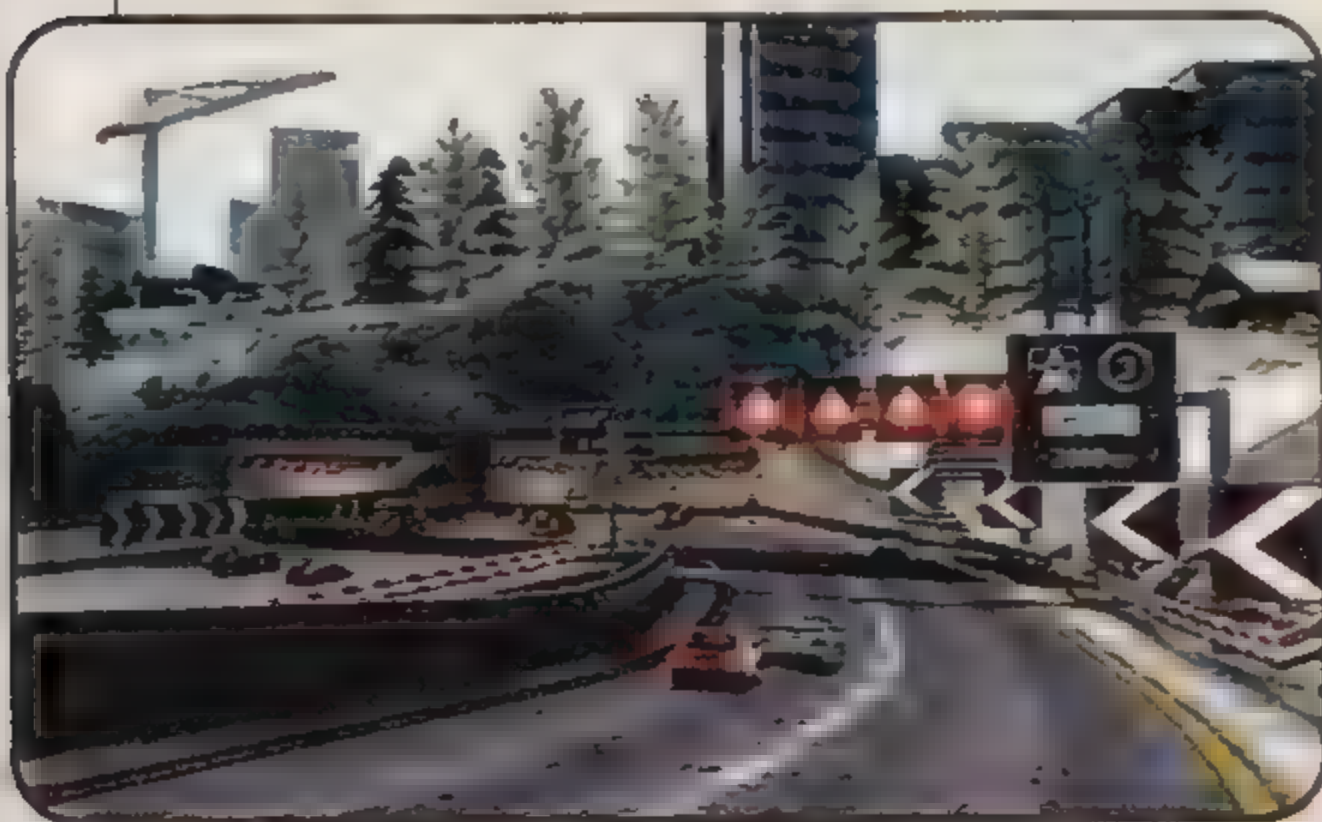


HEROES OF GROU



## Gry, których nie zobaczymy na pecetach

**1. Stawkę rozpoczyna przekożacki BURNOUT 3: TAKEDOWN...** Urywająca głowę prędkość, karambole na kilkadziesiąt aut, dłu-



gie wypasione trasy, a wszystko to ubrane w grafikę, która zachwyciłaby niejednego zaawansowanego pecetowca. Wielka szkoda, że nie pogramy w to sobie na naszych pocztowych blaszakach.

**2. FABLE.** Ukochane dziecko Petera Molyneuxa, nie tak genialne, jak chwalił je ojciec, wciąż jednak stanowiące kawał znakomitej gry. Unikalne połączenie gry akcji, RPG i przygodówki z elementami THE SIMS, na dodatek okraszone mnóstwem innowacyjnych patentów. Mocny argument przemawiający za kupnem Xboxa. Co prawda mówi

się, że program trafi na PC, jednak jak dotąd oficjalnego potwierdzenia brak.

**3. NINJA GAIEN.** Połączenie najlepszych cech oldschoola i nowoczesnej technologii. „Chodzona bijatyka” w ujęciu TPP zjednała sobie miliony fanów głównie za sprawą kosmicznego, bardzo złożonego systemu walki, którego opanowanie zajmuje długie dni. Dodajmy do tego wspaniałą grafikę, rewelacyjne filmiki, mnogość broni i bardzo wymagających przeciwników. Rzecz, o której pecetowcy mogą tylko pomarzyć i kolejny as w rękawie posiadaczy konsoli Billa.

## Najbrutalniejsze gry

**1. MANHUNT.** Chora gra! Wśród brutalnych programów należy jej się palma pierwszeństwa; producentom chyba palma odbiła, że wpadli na pomysł stworzenia programu, w którym musisz efektownie mordować na oczach milionów rozentuzjasmowanych widzów. A im bardziej wymyślny mord, tym lepiej. Reklamówka czy łom, ucinanie głów czy wbijanie noży w plecy, pistolety na gwoździe itd. Niedobrze mi się robi, gdy myślę o tej beznadziejnej, głupiej i bezsensownej grze.



**2. Codename 47 z HITMAN CONTRACTS** ze swoimi wymyślnymi morderstwami na zlecenie wygląda przy MANHUNTCIE wręcz na konserwatystę i estetę. By nie powiedzieć: skapcanialego ramola. Mimo to gra aż ugina się od brutalności, a scenki w rzeźni są mistrzostwem świata.

**3. Zdobywcy trzeciego miejsca – ex equo DOOM 3 i THE SUFFERING –** wyróżniają się mrocznym klimatem i dużą ilością krwi, ale nie powodują przynajmniej odwrotu obiadu z czełusci znieśczonego żołądka. MANHUNT na stos! Palić, palić, palić!

## Trendy ostatnich lat

**1. Hybrydy gatunkowe,** czyli łączenie kilku gier w jedną. Weźmy na przykład DEUS EX, w której do klasycznego FPP'a dodano szczyptę role-playing. W SPELL-FORCE z kolei zgrabnie połączono strategię czasu rzeczywistego także z RPG. Czasem z eksperymentów tworzy się wręcz odrębna



kategoria – jak to ma miejsce w przypadku „action-stealth”. Jej przedstawicielami są i HITMAN, i THIEF, i SPLINTER CELL – a więc gwiazdy na komputerowym firmamencie.

**2. Pojawianie się najnowszych gier w bardzo przystępnych cenach.** Tanie serie potrafią zaoferować nowości już za 20 złotych, co – jak sądzę – każdego potencjalnego odbiorcę bardzo cieszy. Szkoda tylko, że szalejące piractwo podcina dystrybutorom skrzydła i uniemożliwia wydawanie więcej takich gier, zwłaszcza tych lepszych.

**3. Śrubowanie jakości technicznej (szczególnie graficznej) gier.** Z jednej strony otrzymujemy dzięki temu dzieła coraz doskonalsze, ale z drugiej... Czy producenci tym samym nie zawężają kręgu odbiorców? Jak tak dalej pójdzie, niedługo żeby zagrać w najnowszego FPP'a, trzeba będzie posiadać raketę kosmiczną, a nie blaszaka.

## Najbardziej widowiskowe

**1. HALF-LIFE 2.** Co tu mówić, wszyscy wiedzą. Najbardziej oczekiwany engine graficzny roku, te sprawy...



**2. WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR** za porażająco rzeczywiste bitwy miniaturowych figurek. Także za absolutnie bezbłędną animację postaci, godną co najmniej Oscara w oddzielnej kategorii.

**3. Teraz Polska. PAINKILLER,** bo nie ma nic lepszego jak tony eksplodujących fontannami krwi zombie. Brawa za design poziomów oraz projekty przeciwników, bossów i uber-bossów.

## Oczekiwane produkcje 2005 roku

**1. Największą, najgłośniejszą i najbardziej oczekiwaną produkcją roku 2005 jest z pewnością GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS.** Sytuację dodatkowo podgrzewa fakt, iż gra ukazała się już na konsoli PS2 i zdążyła zebrać od recenzentów oraz graczy najwyższe z moż-



liwych ocen. Teren działań ma składać się z 3 miast – każde porównywalnej wielkości do poprzednich odsłon GTA. Rozgrywka będzie bardziej rozbudowana niż w niejednym RPG, a całość zespólna przemyślaną i wciągającą fabułą. Gra ma ukazać się dopiero w drugim kwartale 2005.

**2. Drugą oczekiwaną pozycją jest kontynuacja KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC,** czyli cRPG osadzony w świecie „Gwiezdných wo-

jen” o podtytule THE SITH LORDS. Jak można było przewidzieć, pracując przy nowej odsłonie skoncentrowano się na szlifowaniu istniejących elementów, a nie na dokonywaniu gigantycznych przeróbek, które mogłyby odebrać grze jej niesamowity czar. Efekty będzie można podziwiać już w lutym 2005 roku.

**3. Oczy wielu skierowane są również na SPLINTER CELL: CHAOS THEORY,** trzeciej części ambitnej gry akcji. W nowej odsłonie zaimplementowano nowutki silnik graficzny. Na szczęście zmiany nie ograniczają się tylko do wizualnych wodotrysków, usprawnienia objęły także SI przeciwników, alternatywne rozwiązania misji, nowy wskaźnik skradania oraz fizykę świata. Już 15 marca 2005 wcielisz się znów w Sama Fishera.



## Polska: jedna rządzi, reszta w tyle

**1. PAINKILLER.** Iście diabelska gra, która rozanieliła mnie niczym trzy lata temu SERIOUS SAM. Dopracowana, widowiskowa, wciągająca, totalnie głupia i odstresowująca – dokonała tego, czego nie dokonał CHROME. Podbiła Zachód. Uczyniła z Adriana Ch. polskiego Johna C. That's real pain in the Joel's ass (as usually)...



**2. XPAND RALLY.** Rajd samochodowy, ale za to jaki! Świetnie wyglądający, dostatecznie realistyczny, z mnóstwem smaczków oraz nie-

codziennych opcji. Panowie Colin i Richie nie mieli z nim większych szans. Obawiam się jednak, że na Zachodzie nie zrobi wielkiej kariery.

**3. GORKY ZERO DWA.** Naprawdę prze-myślaną i ciekawie zaprojektowaną shooter TPP, wykorzystujący znany silnik Renderware. SPLINTEROWI raczej nie podskoczy, ale całą masę rywali odprawi z kwitkiem. Ma klimat!



## Najlepsza grafika 2004

**1.** To bodaj najtrudniejsza kategoria do oceniania, bo obecnie właściwie 90 procent tytułów ma dobrą grafikę (a w przypadku shooterów wszystkie). W efekcie w roku



2004, choć zabrzmiałoby to pewnie jak wyświechtany frazes, w kategorii „najlepsza grafika” nie sposób pominąć DOOMA 3, który techni-

kalia opanował wręcz do perfekcji. To, co miłogocze graczowi przed oczami, można określić jedynie jako „ultrarealizm”. Od razu nasuwa się refleksja – popatrzmy na DOOMA 2 i podomajmy chwilę, jak niewiarygodnie ostro grafika ewoluowała w niecałą dekadę!

**2.** DOOMOWI w gatunku FPP/TPP kroku dotrzymywały jedynie trzy tytuły: FAR CRY, SPINTER CELL: PANDORA TOMORROW oraz HALF-LIFE 2. Wszystkie wypachnione, dopracowane i wciągające, a do tego walące po oczach jak światła rozpędzonego pociągu (w tunelu, ma się rozumieć). Niestety, dwa pierwsze nieco słabsze od strony technicznej niż dzieło Carmacka.

**3.** Reszta gatunków została w tyle. W samochodówkach zatrzęsienie dobrej grafy – od COLINA po TOCA czy NFS: UNDERGROUND 2. Przygodówki – tu aż miło było popatrzeć na kolejne części MYSTA i SYBERII. Z kolei w RPG zwróciłbym uwagę na SPELLFORCE. I tak można ciągnąć baaardzo długo...

## Fatalnie wydane produkcje

**1.** FAR CRY. Głośny tytuł, jedna z najlepszych gier roku. Powinna być wydana miodnie, bez najmniejszych błędów i jakichkolwiek niedoróbek. Polski dystrybutor postarał się, by główny bohater miał głos idioty, a błędów było sporo i ciut-ciut. I dziwić się ludziom, że sięgają po angielskie piraty!



**2.** WESTERNER. Fajna przygodóweczka, która mogła sporo zamieszać na rynku. Nie zamieszała, bo... ktoś nie nauczył się polskiego, a fuchę w Cenedze dostał. Szkoda, bo grać w to coś zupełnie nie idzie.

**3.** NITRO FAMILY. Gra szalenie tania i jak na swoją cenę znośna, gdyby nie bezczelność dystrybutora, który na pudełku zapodał cytaty ze swojej własnej gazetki, w której napisał, że to strzelanina roku. Goście z Valve palnęli sobie w łeb, a Carmack wstąpił do zakonu paulinów, uprzednio zmieniając imię na Polyanna.

## Najbardziej usypiające gry

**1.** Oslawiony CHESSMASTER 10000. Przy odrobinie farta można zmusić kompa, by myślał godzinę nad każdym ruchem. Szanse na rozpykanie go są wówczas niewielkie, ale za to jaka akcja, jakie emocje! Aż cały drzę!



**2.** BROKEN SWORD 3: SLEEPING DRAGON. Pospał się smok, zasnęłam i ja. Wszystko przez to, że nie mogłam znaleźć pewnego maciupkiego przedmiotu. Łaziłam jak głupi po jakiejś osadzie, gapilem się na wszystko, maciałem, ziewałem. Ależ to nuuuuuuuda była! Sama gra jest jednak niczego sobie.

**3.** SILENT HILL 4. Przyjąłem założenie, że gram tylko w nocy. Tylko po dwunastej, bo to przecież godzina duchów. I co? Zasypiam po godzinie. Wszystko przez to, że wcześniej wstaję...

## Największe ściemy

**1.** CODENAME PANZERS jako gra antypolska. Genialny temat na okres ogórkowy, aż



dziwne, że tak wiele osób uwierzyło w rzekomą antypolskość tej wciągającej węgierskiej gry.

**2.** Zabezpieczenia HALF-LIFE 2 nie do złamania. Jakoś dziwnym trafem setki tysięcy osób tną w gierę i nielegalnie rejestrują się na STEAMIE. Niektórych Valve blokuje. Niektórych...

**3.** DOOM 3 w wersji PL. Miał być tańszy i w ogóle miał być. Jest połowa listopada i gry nadal nie ma. Ponoć pojawi się pod koniec miesiąca... Która to już data premiery?

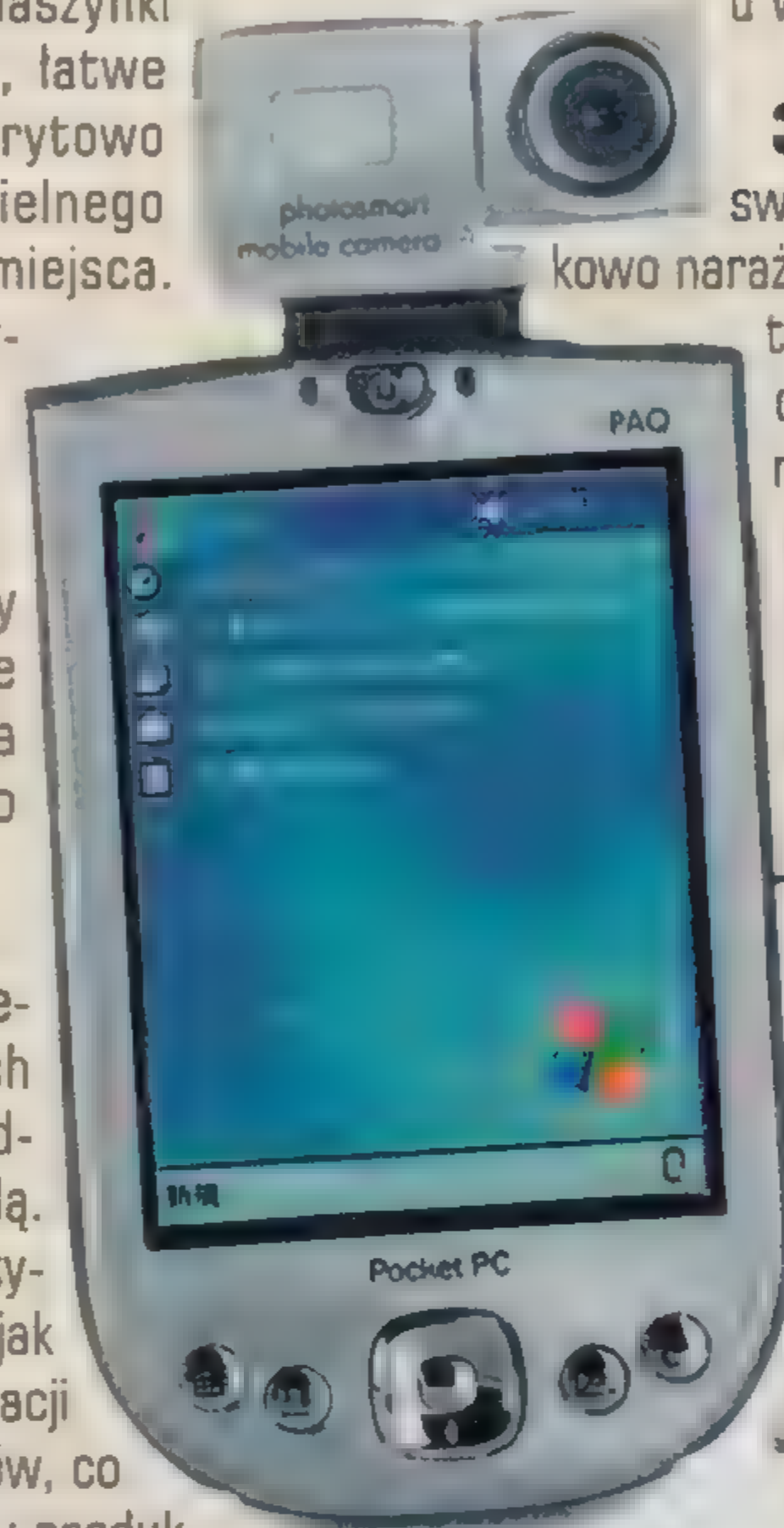
## Największe zagrożenia gier PC

**1.** Okazuje się, iż największym zagrożeniem gier PC są konsole. Maszynki do gier są względnie tanie, łatwe w obsłudze, mniejsze gabarytowo oraz nie wymagają oddzielnego monitora ani specjalnego miejsca. Na dodatek dzięki poręcznym padom świetnie sprawdzają się przy szybkich grach. W efekcie niektóre gatunki gier zostały już praktycznie wyparte z pecetów – jak mordobicia czy zręcznościówki. A to dopiero początek.

**2.** Niewątpliwa zaleta pecetów, czyli możliwość ich dowolnej konfiguracji, jest jednocześnie ich poważną wadą. Pojawia się problem kompatybilności gry z dziesiątkami, jak nie setkami różnych konfiguracji sprzętowych oraz sterowników, co ostatecznie podwyższa koszty produkcji. O wiele łatwiej i taniej wyprodukować grę

na konsolę, która jest prawie identyczna u wszystkich użytkowników.

**3.** Piractwo również zbiera swoje żniwo. Pecet jest wyjątkowo narażony na tę plagę. Dzięki sprzętowym zabezpieczeniom oraz ograniczeniom w dostępie do narzędzi programistycznych konsole zdają się być bardziej odporne na działania piratów. Czy konsole zepchną pecety na boczny tor? Oby nie.



## Powody, dla których pecet umrze

**1.** Gdyż konsole w wielu przypadkach bardziej nadają się do zabawy. Ale, ale... Takie gadanie słyszymy przecież dość często, więc nie ma czym się przejmować.

**2.** Efekt cieplarniany. Jak wiadomo, temperatura na Ziemi stale wzrasta i pewnego dnia może być po prostu za gorąco, żeby chciało nam się włączyć ulubionego blaszaka. Ta teoria jest oczywiście bzdurna. Przedtem zaleję nas przecież roztopione lodowce.

**3.** Gry planszowe. W końcu styl retro jest w modzie.



## Ulubione zabawy grafików Clicka!



**1.** Bubble Trouble. Malutka rybka, która morduje liszące panoszące się na planszy, zbiera bonusy i przepycha kamienie. Jednym słowem, gra tak głupia, że aż strach. A jednak clickowscy składacze poświęcili jej najlepsze lata swojego życia, stracili na niej wzrok, słuch i dobry gust. Katowali ryboła w dzień i w nocy, bili kolejne rekordy, odkrywali sekrety.

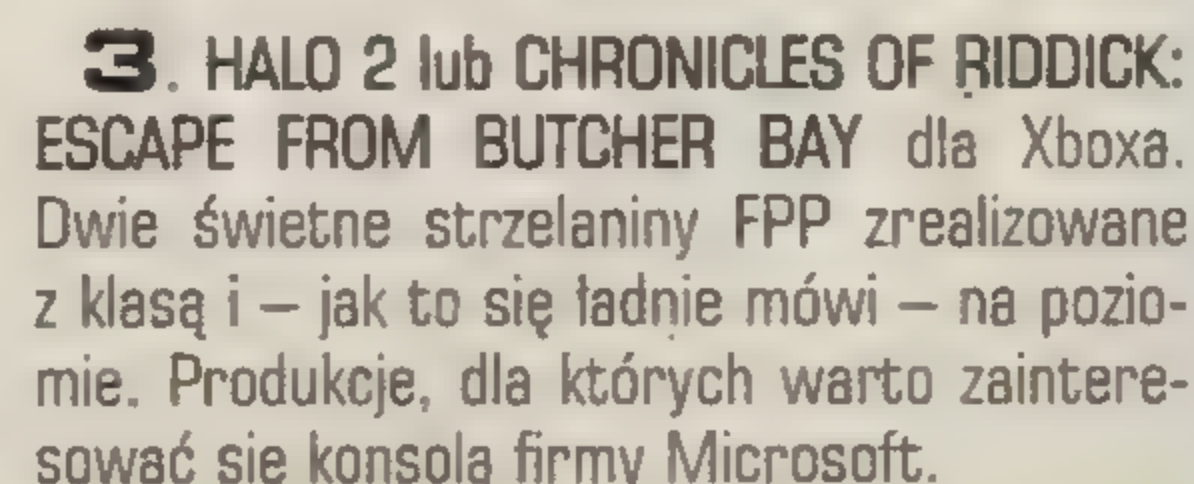
Nie mieli zresztą wyboru. Na złomnym Macu żaden SPLINTER nie pójdzie...

**2.** Rzuty do celu. Każdy wie, że w czasie wytężonej pracy graficznej, spalane są znaczne ilości kalorii. Co jakiś czas trzeba wrzucić coś nieco na ruszyc, lub jak kto woli na ząb. Kanapeczka, ogóreczek, indyczek, sałatka. Po takiej uczcie pozostają odpadki, z którymi trzeba coś zrobić. My mamy na to złoty środek – zawody w rzucaniu do Randalla. Przyjmując precyzyjną pozycję ciała przy własnym biurku i wykonując odpowiedni ruch

posuwamy ręką, każdy z nas jest w stanie trafić w kąt redakcji, w którym Randall właśnie fascynuje się kolejną panienką ze stron XXX.

**3.** Gluty z płyt CD. Dołączane z reguły przez czasopisma, których nie stać na foliowy worek. Lepsze do rzucania niż pajak, mniej śmierdzące niż kupa. Mają spore wartości odżywcze oraz znaczne właściwości klejące. Doskonale lepią się do włosów – dzięki nim czapeczka nie spada nawet podczas zwlekania delikwenta po schodach...





**3.** Nie pisze książek. Tak naprawdę tworzą je Joel z Froggerem, pozwalając kumpłowi z roboty podpisać się pod nimi. Współpraca pomiędzy prawdziwymi autorami układa się pomyślnie – Żaból wyspecjalizował się w spółgłoskach, a Joel w samogłoskach. (*no to akurat prawda, bo bystry nie jestem - Randall*). Działa to stymulująco na płodność obu panów.



# Co nowego na konsole?

Nikt nie zaprzeczy, że rynek gier konsolowych jest od dobrych kilku lat najszybciej rozwijającą się dziedziną elektronicznej rozrywki. Gwiazdka i początek nowego roku to idealny moment na wypuszczenie oczekiwanego od miesięcy tytułu i wskoczenie na podium najlepiej sprzedających się gier roku. Wiadomo, okres świąteczny to czas sprzyjający wydawaniu kasy. Zatem jeśli nie wiesz jeszcze, co chcesz pod choinkę, oto parę propozycji.

Jeśli nie chce ci się czekać, jest już na rynku kilka gier wartych zachodu. Po pierwsze – **GTA SAN ANDREAS** (PS2), czyli doskonała kontynuacja gangsterskiej serii, tym razem z Murzy-nem w roli głównej. Jest też **DEF JAM: FIGHT**

**FOR NY** (PS2, GCN i Xbox) – świetna bijatyka z całą masą amerykańskich raperów. Jeśli któregoś nie lubisz, zawsze możesz mu spuścić łomot. Obowiązkowy tytuł dla konsolowych ścigantów to na pewno **NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2** (PS2, Xbox, GCN,

GBA) ze stajni Electronic Arts. Fani serii **LORD OF THE RINGS** nie mogą przejść obojętnie obok **THIRD AGE** (PS2, Xbox, GCN, GBA), a deskorolkowcy obok **TONY HAWK'S UNDERGROUND 2** (PS2, Xbox, GCN, GBA). Fani platformówek na pewno mają już **SLY 2** (PS2) i **RATCHET & CLANK 3: UP YOUR ARSENAL** (PS2). Nie można też zapomnieć o fenomenalnym FPP **KILLZONE** (PS2). Nie posiadasz jeszcze tych tytułów? No to masz sporo zaległości :-).

## MARIO PARTY 6

Produkcja: Nintendo  
Premiera: 01.12.2004  
Platforma: GCN

Czym jest seria MARIO PARTY? To gra planszowa, która ze zwykłą planszówką nie ma nic wspólnego – no, może poza planszą :-). W zawodach bierze udział czterech zawodników. Dzięki temu, że do GameCube można podłączyć aż cztery pady, sterujesz każdym z nich. W trakcie

konfrontacji, razem z kumplami weźmiesz udział w licznych minigrach. Gierki to nic innego jak zręcznościówki, z reguły na czas lub z serii „kto pierwszy”. Z nowości można odnotować, że program sprzedawany będzie wraz z mikrofonem! Nintendo GameCube Mic wykrzysasz najprawdopodobniej w kilku minigrach nowego typu. Szczegółów nie podano, ale wiadomo, że znajdziesz tu też coś w rodzaju MIC QUIZ, gdzie gracze będą odpowiadać na zadawane pytania. Powrócą wszyscy zawodnicy z piątej części MARIO PARTY, a dodatkowo pojawi się dwójka nowych – Koopa Kid i Toad. Wprowadzono system dnia i nocy, który będzie miał istotny wpływ na rozgrywkę. Przyspie-

szono nieco tempo zabawy, dzięki czemu zniknie rozbieżność między główną rozgrywką, a minigrami. W tym samym dniu wydany zostanie również MARIO PARTY ADVANCE, czyli pierwsze przeniesienie tej gry na GBA. Dzięki specjalnej podstawie do GCN'a obie gry będą ze sobą współpracować. Mikrofon wykorzystywany ma być również w innych grach Nintendo, które póki co nie zostały zapowiedziane.



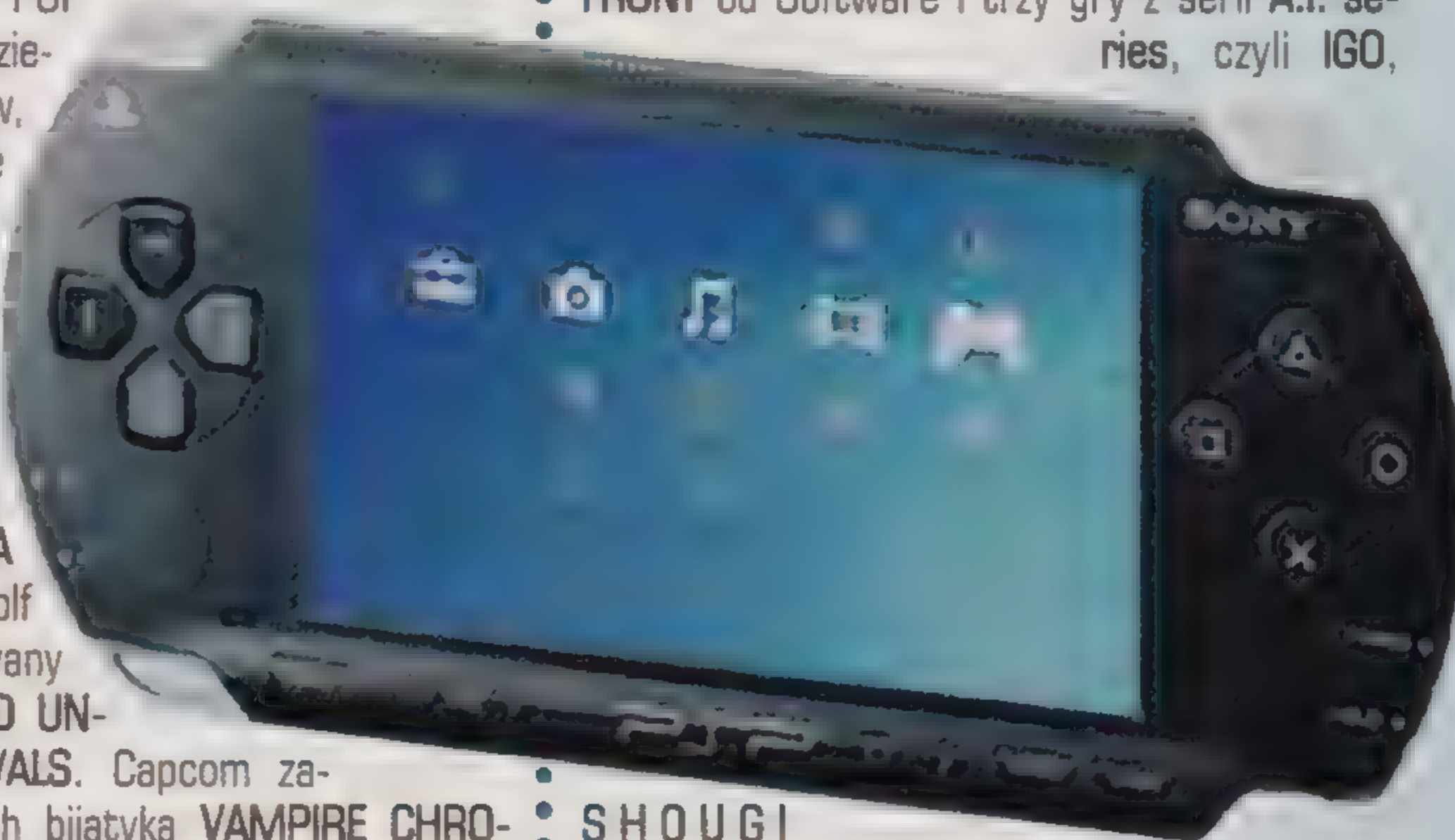
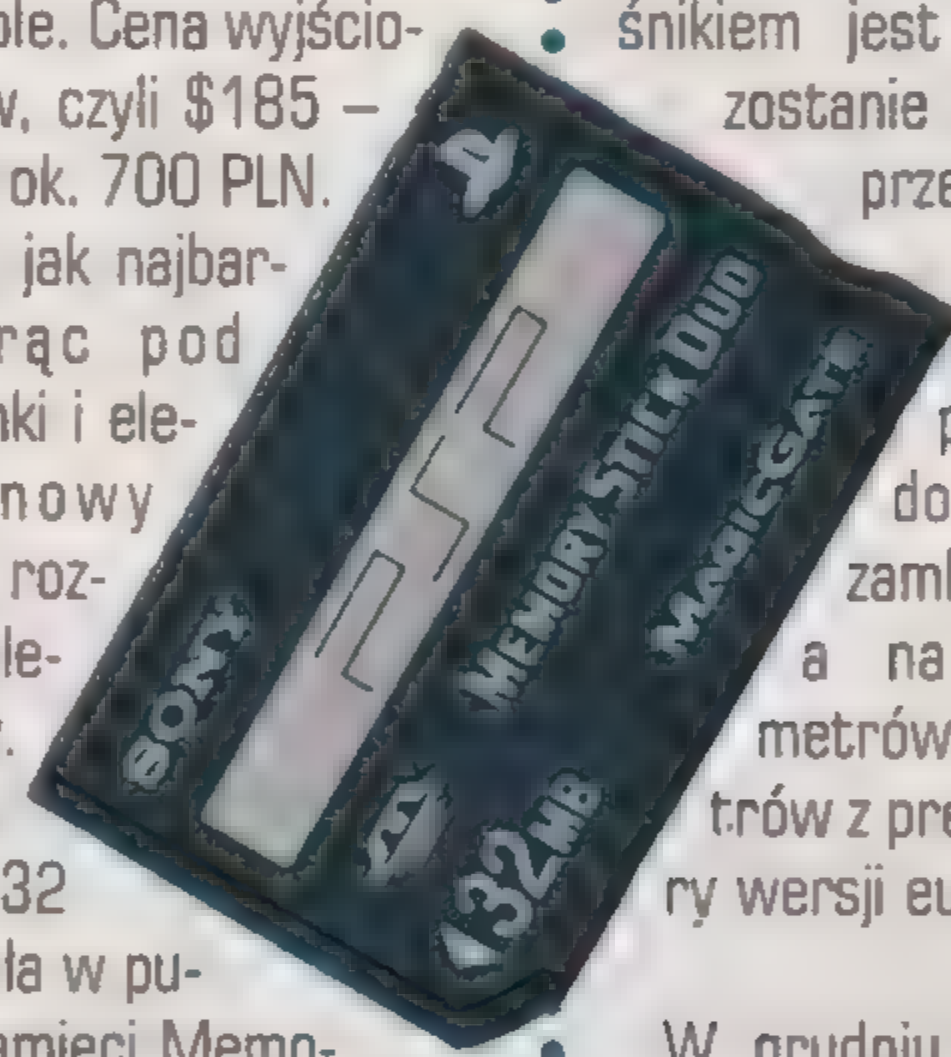
# PlayStation Portable

Już 12 grudnia Japończycy będą mieli okazję pograć na nowym dziecku concernu Sony, czyli konsoli przenośnej PlayStation Portable. Cena wyjściowa wynosi 19.800 yenów, czyli \$185 – w przeliczeniu na złotówki ok. 700 PLN. Moim zdaniem, to kwota jak najbardziej rozsądna, biorąc pod uwagę możliwości maszyny i elegancki szerokoekranowy wyświetlacz TFT LCD o rozdzielczości 480x272 i palecie 16.77 mln kolorów. Droższa wersja (Value Pack), kosztująca już \$232 (ok. 800 PLN), będzie miała w pudełku dodatkowo kartę pamięci Memory Stick Duo o pojemności 32 MB, słuchawki z pilotem oraz gustowny pokrowiec. Oczywiście, jeśli będziesz miał więcej kasy, bardziej opłaca się nabyć Value Pack. Podano też wytrzymałość baterii litowo-jonowej, w którą wy-

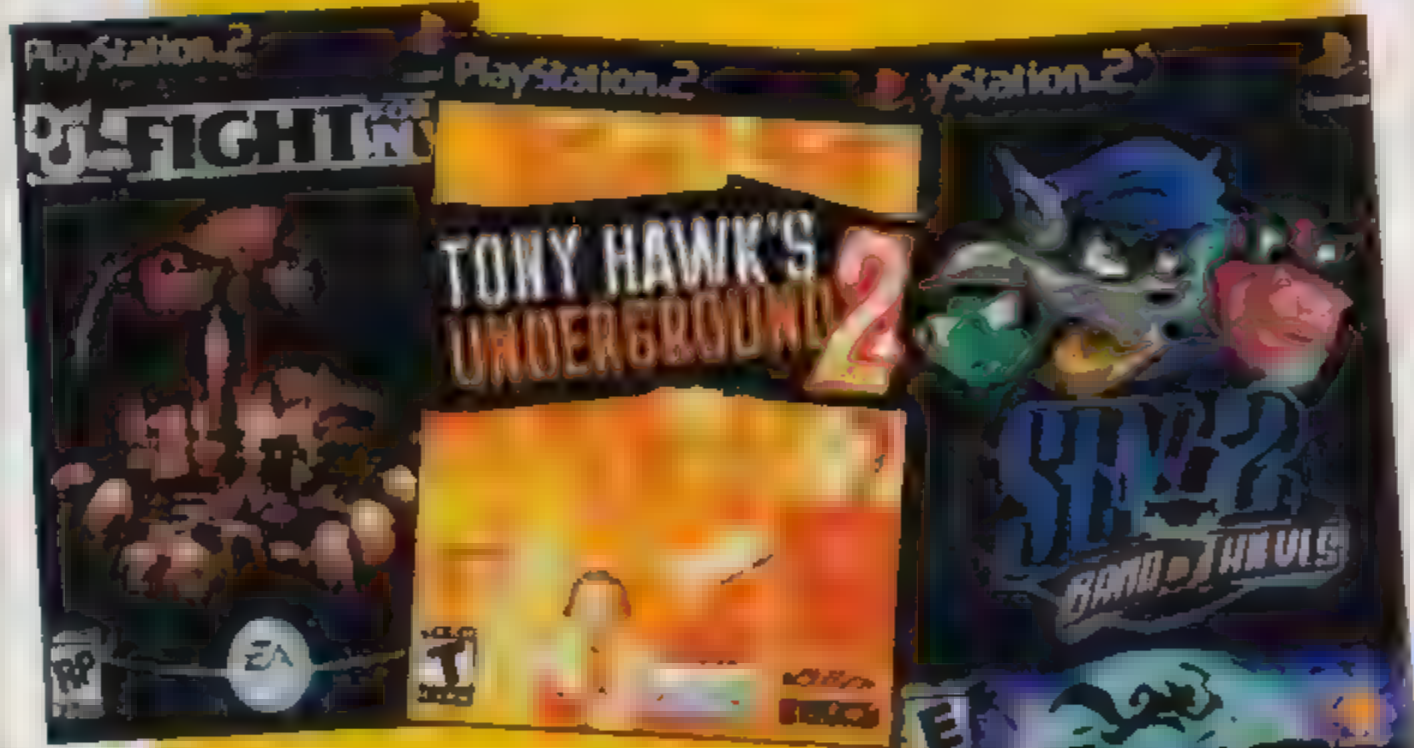
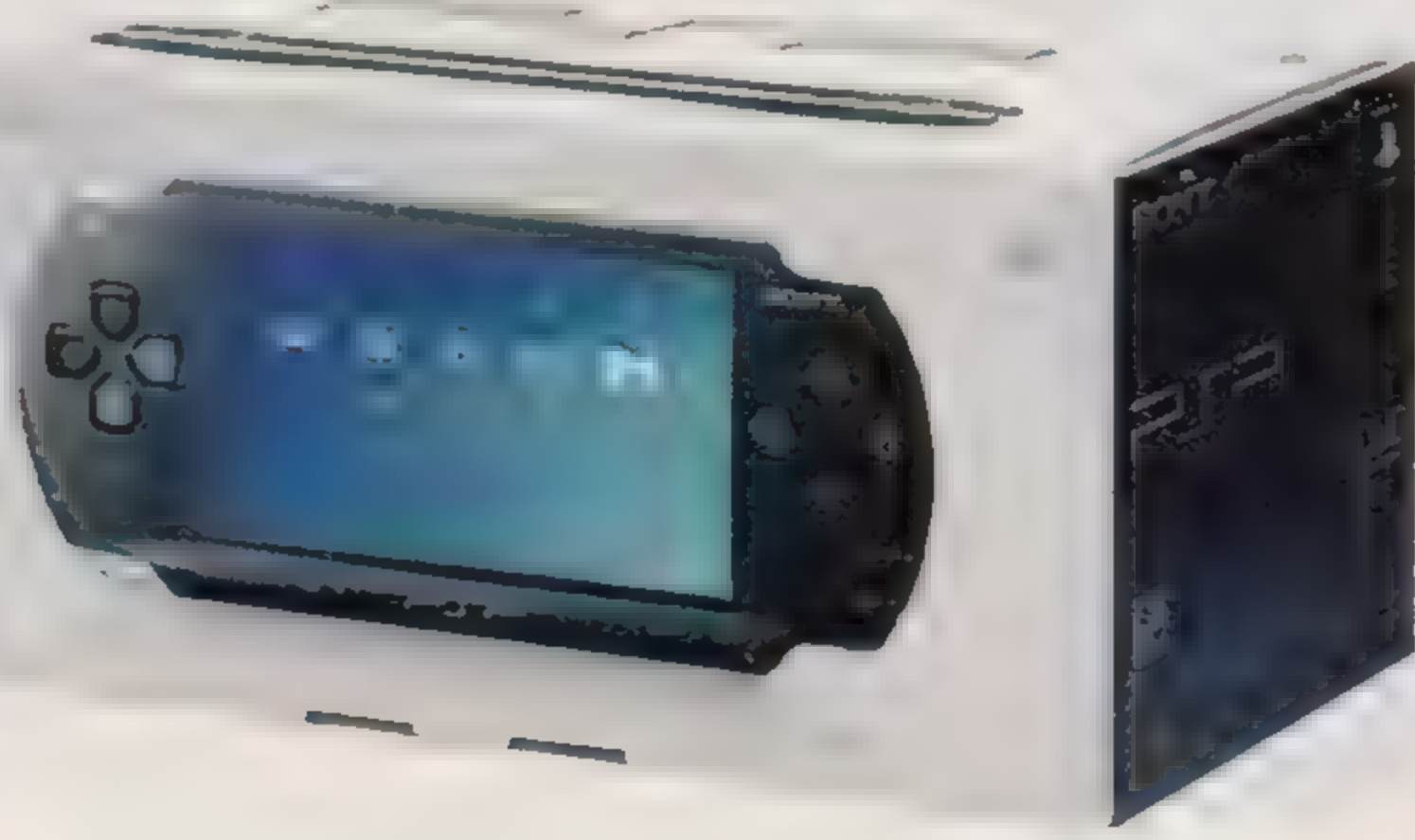
posażona jest konsolka – według producentów, zapewnia ona od czterech do sześciu godzin grania i do pięciu godzin oglądania filmów. Nośnikiem jest oczywiście płytka UMD. PSP zostanie też wyposażona w łączność bezprzewodową WiFi opartą na standardzie IEEE 802.11b. Dzięki niemu będzie można uzyskać prędkość połączenia sieciowego 11 Mbps do 30 metrów w pomieszczeniach zamkniętych i 1 Mbps do 91 metrów, a na zewnątrz odpowiednio 120 metrów z prędkością 11 Mbps i 460 metrów z prędkością 1 Mbps. Termin premiery wersji europejskiej nie został podany.

W grudniu na PSP pojawi się dwadzieścia jeden tytułów, ale jeszcze nie wiadomo, które z nich da się kupić w dniu premiery konsoli. Ze stajni Electronic Arts będą to **TIGER WOODS PGA TOUR R**, czyli golf ziemny i oczekiwany **NEED FOR SPEED UNDERGROUND RIVALS**. Capcom zaszczyti wszystkich bijatyką **VAMPIRE CHRONICLE: THE CHAOS TOWER**, Koei z kolei **SHIN SANGOKU MUSO** i grą logiczną **MAHJONG TAIKAI**. Konami to oprócz **MAHJONG FIGHT CLUB** przede wszystkim **METAL GEAR ACID**, czyli SNAKE w turowej grze taktyczno-strategicznej. Chłopaki z Cyberfront szykują się do wyda-

nia **KOLLON**, czyli logicznej gry akcji, Sega skonwertuje genialne **PUYO PUYO FEVER**, a SCE zadziwi grą działającą na zasadzie chata **DOKODEMO ISSHO** i kolejnym golfem, czyli **MINNA NO GOLF PORTABLE**. Następna gra logiczna tym razem od Taito to **PUZZLE BOBBLE POCKET**. Namco przygotowuje grę logiczną **KOTOBA NO PUZZLE MOJIPITTAN DAIJITEN** i konwersję nieśmiertelnego **RIDGE RACER**. Hudson wypłuje ciekawe RPG osadzone w klimacie science-fiction **THE TOWER OF PURGATORY: RENGOKU**. Kolejne RPG to tym razem produkt Bandai, czyli **EIYUU DENSETSU GAGHARV TRILOGY: SHIROKI MAJO**, a **LUMINES** to dziwna gra logiczna oparta na dźwiękach i kolorach. Symulator Mecha – **AC FORMULA FRONT** od Software i trzy gry z serii **A.I. series**, czyli **IGO**,



**SHOUGI** i **MAHJONG** – gry logiczne od Marvelous Interactive. Jak widać, rynek japoński to trudny orzech do zgryzienia dla przeciętnego gracza. Zupełnie inna kultura i niespotykane nigdzie indziej gry. Być może większość z nich nie wyjdzie poza Kraj Kwitnącej Wiśni, więc nie przywiązuj się do nich zbyt mocno :-). Na deser dodam, że film „Final Fantasy VII: Advent Children” zostanie wydany m.in. właśnie na PlayStation Portable, na dysku UMD, który mieści standardowo 1.8 GB danych. Sweet :)

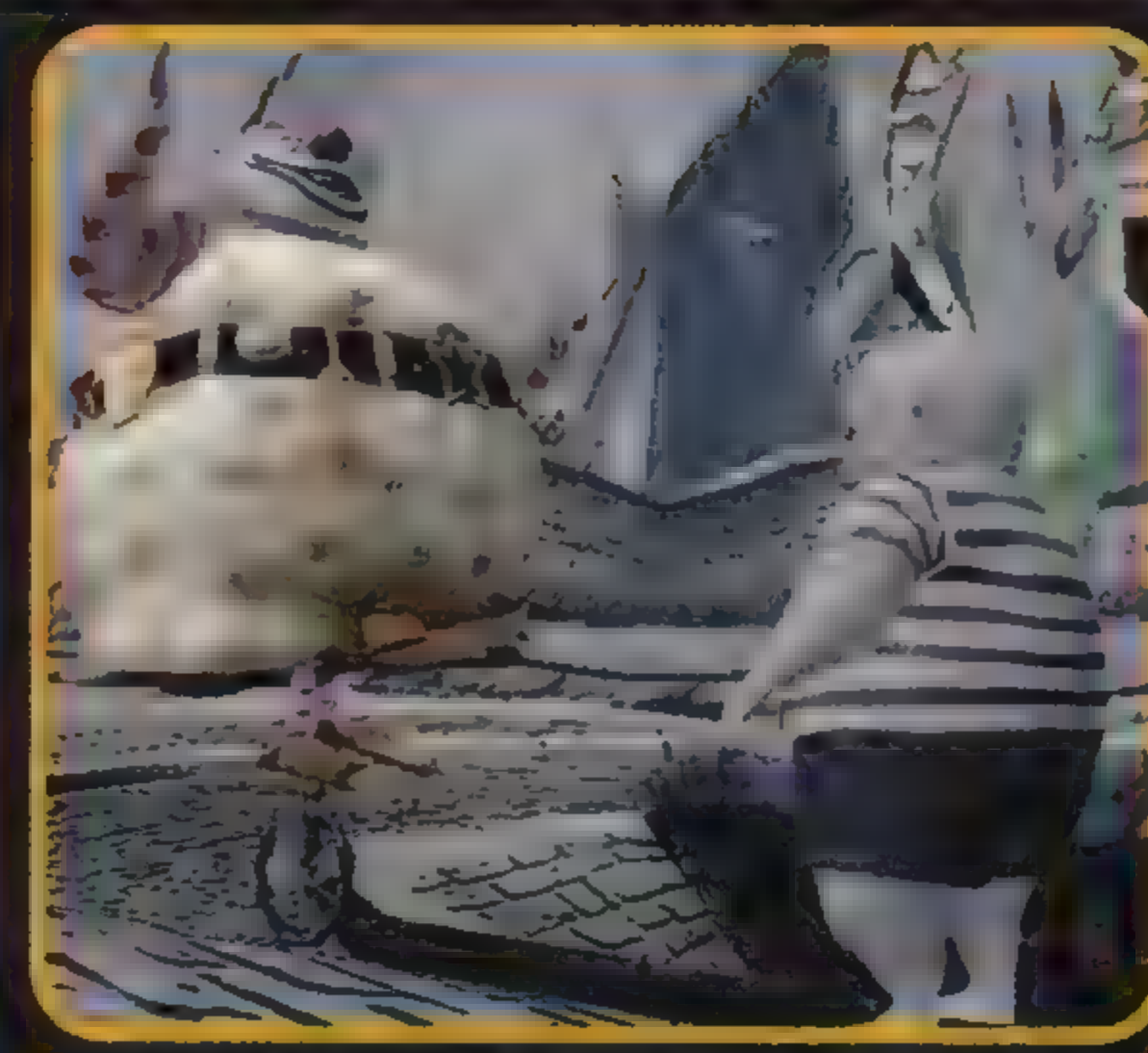


## TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS: OOGIE'S REVENGE

Produkcja: Capcom  
Premiera: 01.02.2005  
Platforma: PS2, GBA

Gra oparta jest oczywiście na filmie „kukielkowym” Tima Burtona – „The Nightmare Before Christmas”. Będzie to trójwymiarowa platformówka z elementami przygodowo-logicznymi. Wydarzenia w grze stanowią bezpośrednią kontynuację tych zaprezentowanych w filmie. Powraca też główny czarny charakter znany z szerokiego ekranu – Oogie Boogie.

W grze wcielisz się w rolę Jacka Skellingtona, czyli głównego bohatera filmu. Zabawa podzielona zostanie na rozdziały, co wskazuje, że rozgrywka będzie raczej liniowa. Jednak to wcale nie musi znaczyć – kiepska. Sama walka z przeciwnikami nie ograniczy się do walenia po mordach, ale obejmie też gry logiczne



i zręcznościowe. Nie jest to coś, czego oczekiwałem od tego tytułu. Po pokonaniu przeciwników będzie można kupować nowe przedmioty lub zwyczajnie wyleczyć i ewentualnie dopakować Jacka.

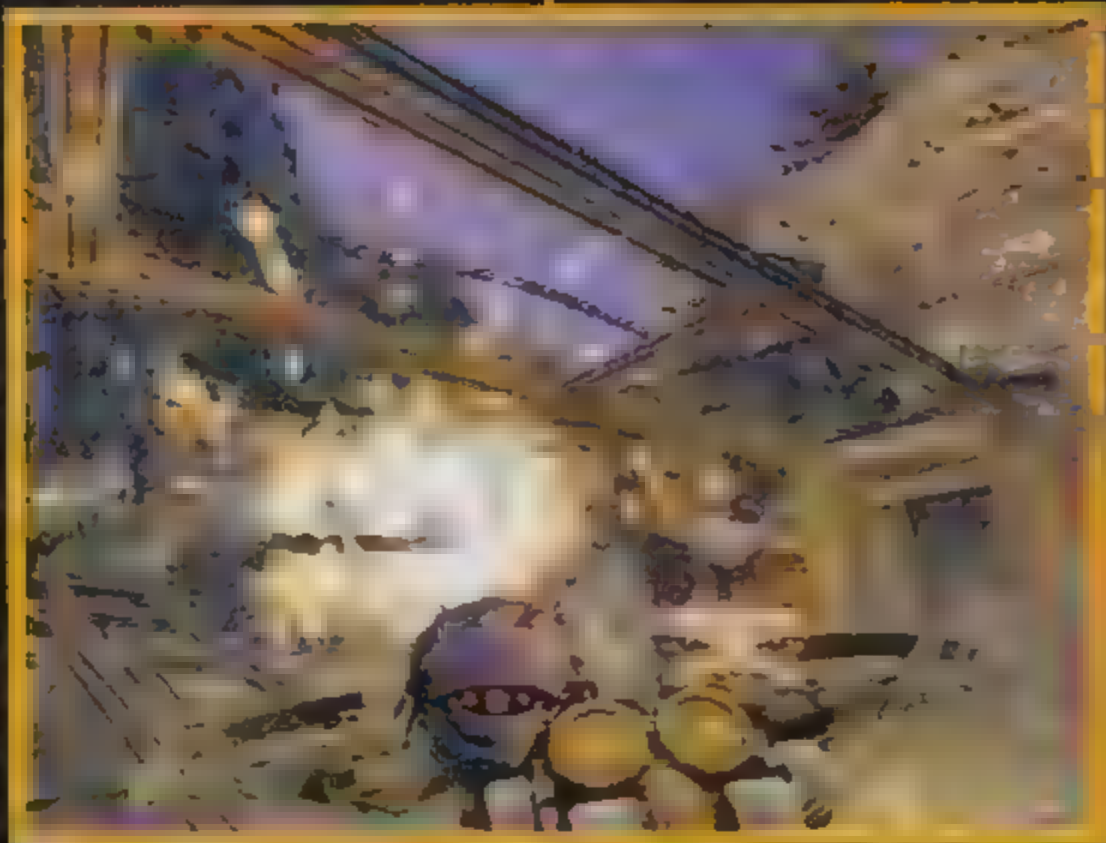
Gra ma szansę urzec wszystkich grafiką, która stylem nie będzie odbiegać od filmu. Ot, ciekawy, czasami odkrywczy i raczej niestandardowy tytuł do kolekcji.



## ODDWORLD: STRANGER'S WRATH

Produkcja: Oddworld Inhabitants  
Premiera: I kwartał 2005  
Platforma: PS2, Xbox

Powiem tak – jestem ogromnym fanem Abe'a. Dwie pierwsze gry z serii ODDWORLD są dla mnie nadal wzorem nie do prześcignięcia, jeśli chodzi o platformówki, a postać ich głównego bohatera Abe'a – kultowa. Kolejna część serii totalnie straciła klimat i była kompletnym zniechęceniem. Tak będzie chyba również teraz. Wcielasz się w rolę tytułowego nieznajomego. STRANGER'S WRATH to typowa gra akcji z ogromnym wiochatym, człekomopodobnym łowcą nagród. Akcja rozgrywa się w mieście wyglądającym, jakby ktoś wyciągnął je wprost z filmu o Dzikim Zachodzie – nawet jego mieszkańcy Ciakkerzy wyglądają jak rasowi kowboje (pomi-



jając fakt, że generalnie przypominają grubą kurczaki). Przebieg zabawy obejrzysz z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby (do wyboru), a cała gra będzie polegała na wykonywaniu misji, czyli łowieniu nagród.

Ciekawym elementem jest oręż. Niedługo po rozpoczęciu gry dostaniesz luk, z którego będziesz mógł strzelać między innymi żywą amunicją. Oczywiście wystrzelenie każdego furtzaka tudzież insekta będzie miało inne działanie (np. skunks – śmierdząca bomba). Dużo będzie też ogluszania wrogów, bo w końcu trzeba ich zanieść przed wymiar sprawiedliwości. Na razie gra wygląda bardzo interesująco. Różne rodzaje otoczenia, nie tylko westernowa pustynia, cała masa detali, ciekawe misje i przede wszystkim fabuła, której szczegóły zostaną ujawnione już niedługo. Cóż – nie będzie to platformówka, ale może się w końcu przekonać :-)

## MECHASSAULT 2: LONE WOLF

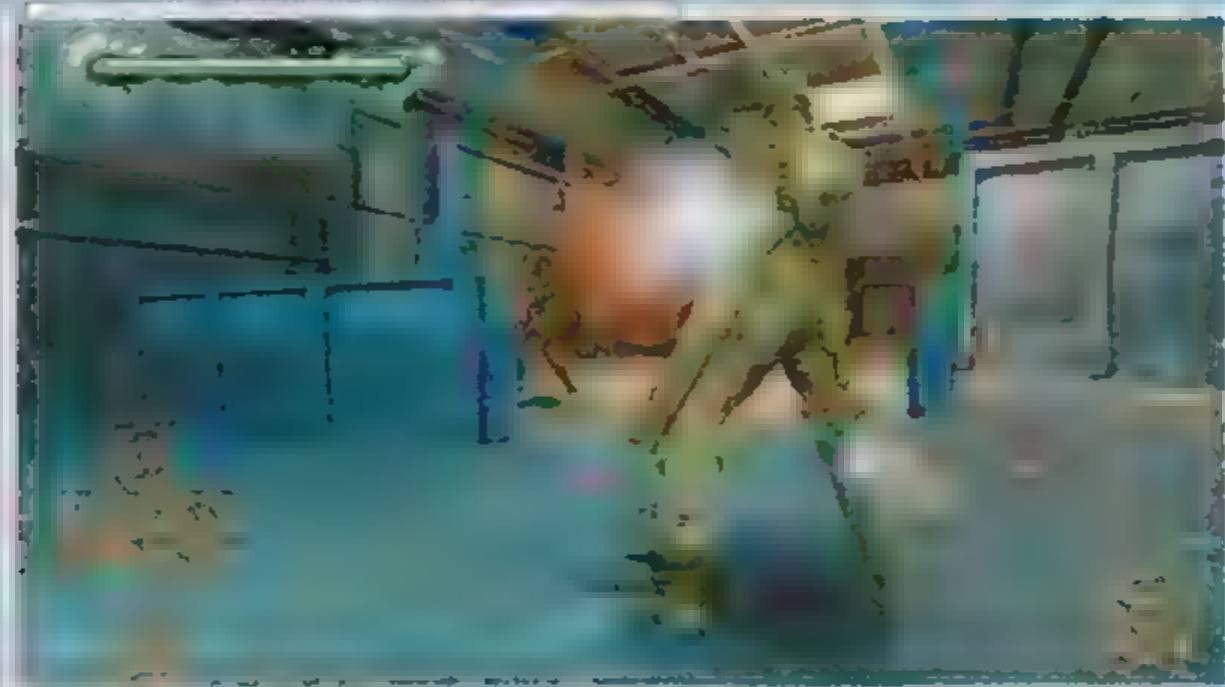
Produkcja: Day 1 Studios  
Premiera: 28.12.2004  
Platforma: Xbox

Kilka dni po Wigilii 2004 roku wszyscy fani „Gry Roku 2002” (Gamespot) na Xbox, czyli MECHASSAULT, będą mogli cieszyć się sequ-elem. Ponownie wkroczysz w XXI wiek, a do wykonania dostaniesz 20 świeżych misji. Główną zmianą w serii jest fakt, że oprócz swojego mecha, masz



możliwość wejścia i pokierowania każdym mechem, a nawet każdym pojazdem na polu bitwy. Trzeba jednak uważać – te osiemdziesięciotonowe maszyny zgniotą cię przy każdej nadarzającej się okazji niczym robaka. Do dyspozycji dostaniesz też całą masę broni, zbroi i urządzeń, które będziesz mógł wykorzystać biegając po polu walki. O ile same misje układane są dosyć liniowo, sposób ich wykonania będzie zależał tylko od ciebie. A tryb Multiplayer na serwerach Live? Cóż – nie od parady pierwsza część gry nadal jest jednym z najpopularniejszych tytułów na Live.

## W co zagramy na PSP?



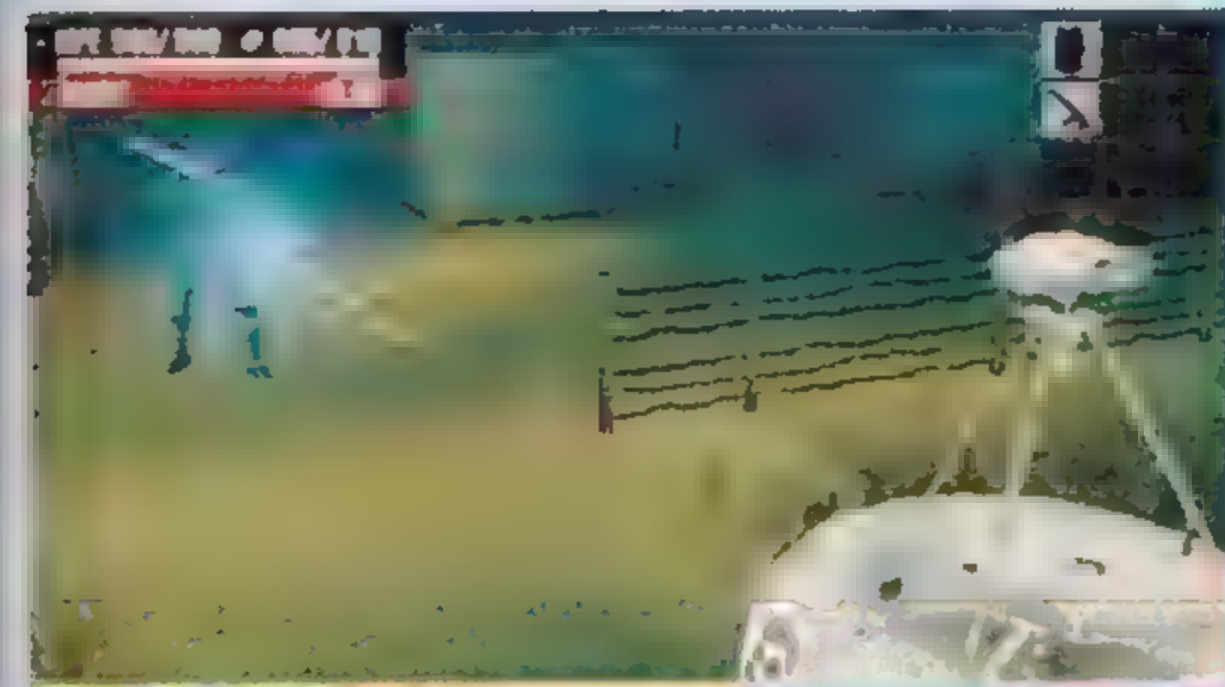
The Tower of Purgatory Rengoku



Dokodemo Issho



Final Fantasy VII: Advent Children



Metal Gear Acid

## VIRTUA QUEST

Produkcja: Sega  
Premiera: 11.01.2005  
Platforma: PS2, GCN

VIRTUA QUEST będzie trójwymiarową grą przygodową, kładącą duży nacisk na walkę wręcz. Wcielisz się w rolę chłopaka o imieniu Sei, który posiada zdolność pochłaniania wirtualnych dusz, napotykaną na swojej drodze. Oczywiście znajdzie się szajka przeciwników, którzy za wszelką cenę będą chcieli mu je odebrać. Historia trochę niedo-



rzeczna i powiedziałbym typowo japońska, ale gra sama w sobie nie będzie bynajmniej gniotem. Przede wszystkim, cechuje ją doskonały system walki, przypominający nieco ten z VIRTUA FIGHTER, tutaj nieco uproszczony. Ciosy specjalne rozbijające większe skupiska przeciwników, ciosy podrzucające wrogów, dające możliwość wbijania w nich serii kombo-

sów w locie i specjalny pejcz podtrzymujący oponentów w powietrzu – to tylko niektóre z zapowiadanych atrakcji. Po wejściu w „Virtua Soul” spotkasz się z jednym z zawodników z gry

VIRTUA FIGHTER i na wirtualnej planszy będziesz musiał pokazać, kto tutaj rządzi. Po pokonaniu każdego z przeciwników Sei otrzyma kolejną nową umiejętność – jakie bę-

dą to umiejętności, na razie nie wiadomo. W każdym razie zapowiada się niezłe chodzone mordobicie z elementami przygodówki.

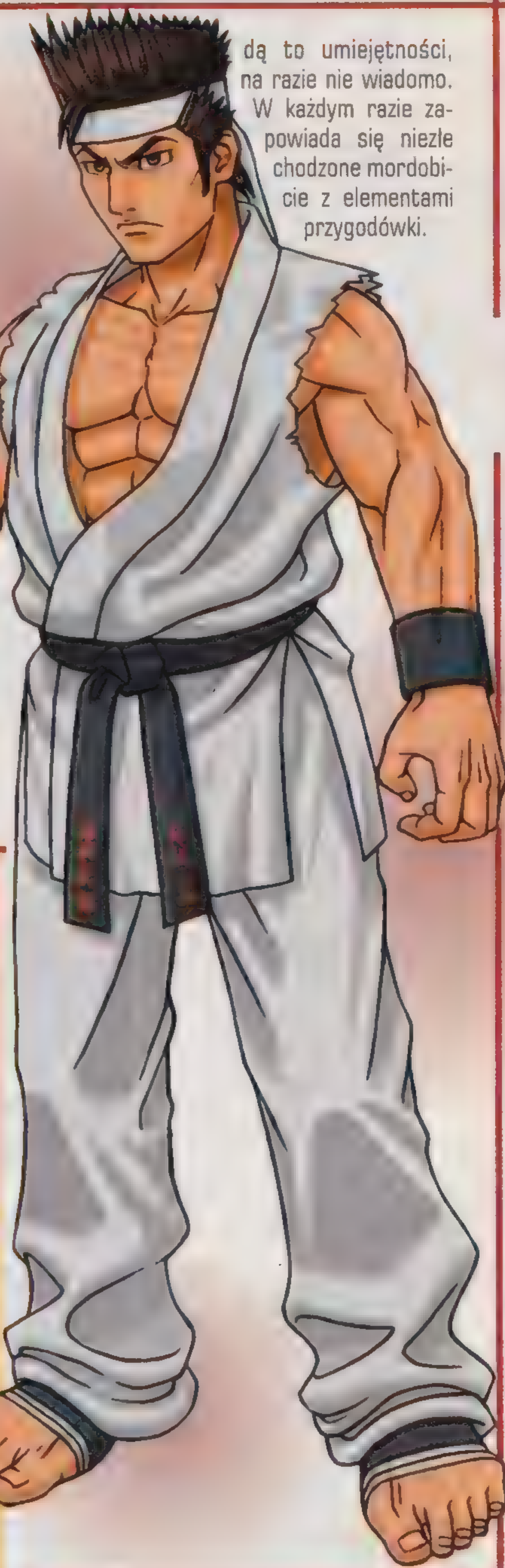
## ROLL CALL

Produkcja: SCI  
Premiera: III kwartał 2005  
Platforma: PS2, Xbox

W grze wcielisz się w rolę członka fikcyjnej grupy G-18, której zadaniem jest obrona służb ratunkowych w Nowym Jorku. Całe miasto ogarnęła fala bezwzględnych gangów, które chcą przejąć NYC. Dla przykładu – chłopaki podpalają wieżowiec i nie pozwalają strażakom na ugaszenie budynku. W tym momencie wkracza jednostka G-18. Akcja zaprezentowana zostanie z perspektywy pierwszej osoby, a biorąc pod uwagę developera, czyli Argonaut i SCI, możemy spodziewać się najwyższej jako-



ści grafiki i ciekawych rozwiązań technicznych. Nie tylko ty będziesz pomagał np. strażakom, ale też oni będą pomagać tobie – dostarczając ci okulary termiczne, abyś w zadymionym pokoju odnalazł zaginioną osobę lub też wyważył drzwi, przez które nie możesz się przedostać. Oprócz samej ochrony, będziesz brał czynny udział w akcjach ratunkowych. Do dyspozycji dostaniesz raczej standardowy arsenał – pistolet, shotgun, granaty i np. tarczę policyjną, którą będzie można wykorzystać choćby do przedzierania się przez tłum przeciwników lub zwyczajnie do walenia ich po głowie! Do gry dodany zostanie tryb Multiplayer z podzielonym na cztery części ekranem lub dla ośmiu osób w wersji online. Zapowiada się ciekawie, ale raczej dopiero w połowie następnego roku.





# Nintendo DualScreen



**O**ficjalna premiera Nintendo DualScreen miała miejsce 21 listopada w Japonii. Każdy Japończyk mógł sobie kupić no-

wą zabawkę za 15.000 yenów (\$140), czyli ok. 500 PLN. To rozsądna cena, biorąc pod uwagę zupełnie inny target w porównaniu z Sony. Nintendo zresztą zawsze oferowało tańszy sprzęt, co nie znaczy, że gorszy. DualScreen posiada dwa ekrany (w tym jeden dotykowy) o rozdzielczości 256x192, procesor główny ARM9 o szybkości 67MHz, wykorzystany również w Nokii N-Gage, i drugi procesor ARM7. Ma też oczywiście dwa porty na kartridże – je-

den na kartridże do DualScreen i drugi na karty ze zwykłego GBA, który służy również jako gniazdo rozszerzeń. Jest też bezprzewodowa komunikacja przez Wi-Fi w standardzie 802.11. DualScreen jest dwa razy szerszy od GBA SP i ma dwa dodatkowe przyciski. Oprócz standardowego „krzyżaka”, przycisku START, SELECT, L, R, A i B, urządzenie posiada również X i Y (pomijając rzecz jasna nieograniczone funkcje, jakie daje ekran dotykowy). Do zestawu dołączony jest zasilacz, pasek, dodatkowy pisak do ekranu dotykowego, wersja demo gry METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT (która pozwala zapoznać się z możliwościami DS'a) oraz aplikacja PictoChat, służąca do chatowania z innymi użytkownikami DualScreen i nie tylko! Długość działania baterii wynosi od sześciu do dziesięciu godzin (!). Termin premiery europejskiej nie jest jeszcze ustalony.

Tytuły dostępne w dniu premiery Nintendo DualScreen to: PICTOCHAT, aplikacja do chatowania, demo METROID PRIME HUNTERS: FIRST HUNT, które dodawane jest do konsoli, SUPER MARIO DS, tytuł niewymagający komentarza,

świetne wyścigi ASPHALT URBAN GT, SPIDER-MAN 2, futbol amerykański MADDEN NFL 2005, mocno wykorzystująca ekran dotykowy FEEL THE MAGIC: XY/XX i THE URBZ: SIMS IN THE CITY DS.



Madden NFL 2005

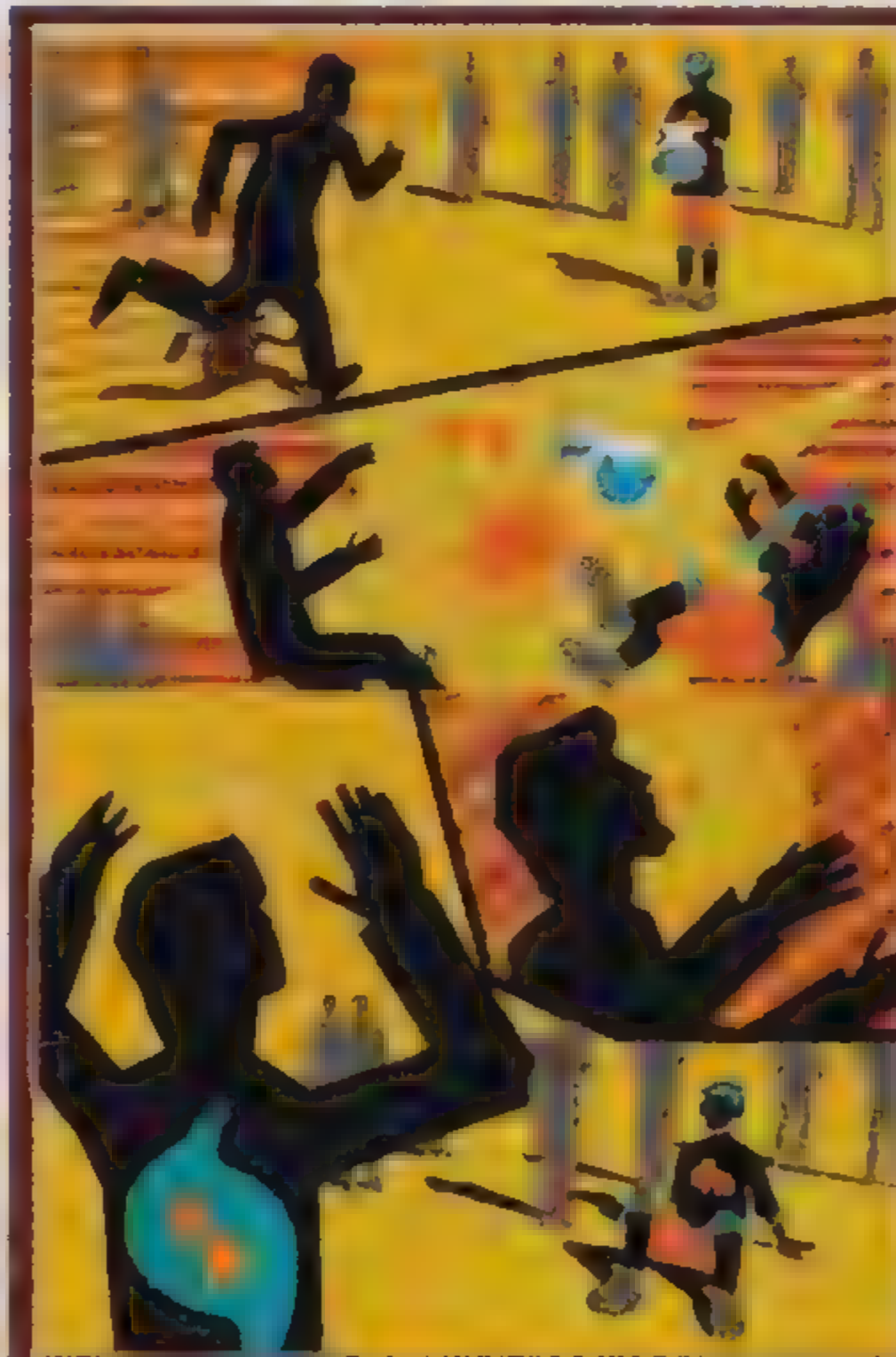


## DARKWATCH

Produkcja: Sammy Studios  
Premiera: I kwartał 2005  
Platforma: Xbox

Gra toczyć się będzie na Dzikim Zachodzie. Wprawdzie nie jest to żadna nowość (RED DEAD REVOLVER i DEAD MAN'S HAND z tego roku również nawiązywały do klimatu westernu), tutaj będzie jednak nieco inaczej. Główny bohater to Jericho Cross, kryminalista, który zostaje mimowolnie wciągnięty

do organizacji Darkwatch. W wyniku kilku nieprzyjemnych wydarzeń Jericho zostaje pół-człowiekiem, pół-wampirem. Dzięki temu zostanie obdarzony kilkoma niespotykanymi umiejętnościami, takimi jak wyostrożony wzrok, ale będzie też odczuwał niepojętą żądzę krwi. Cross musi pić krew, aby żyć, a wiadomo, do czego to prowadzi – do rzezi! Rzezi nieumarłych i wszystkiego, co się rusza, przy pomocy szerokiego wachlarza broni. Będzie krwawo i grywalnie, ale dopiero w następnym roku. Poczekał :-)



Feel the Magic



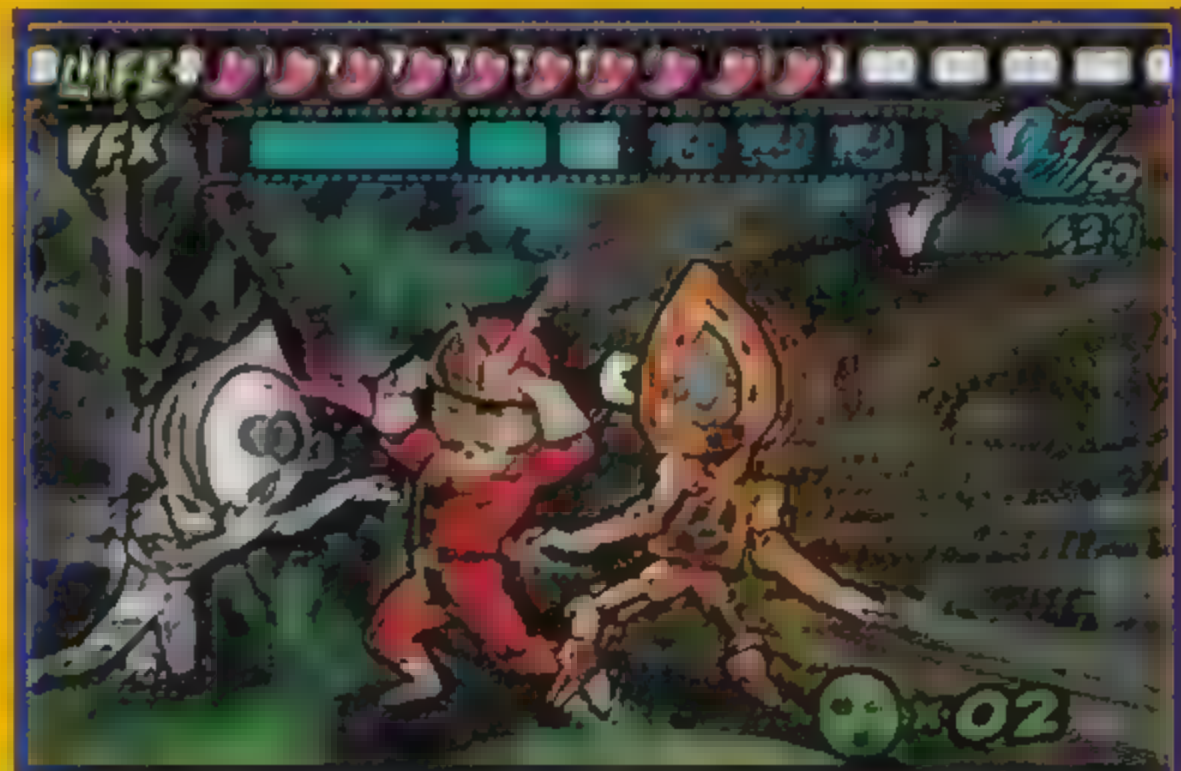
Asphalt Urban GT

## VIEWTIFUL JOE 2

Produkcja: Capcom  
Premiera: 07.12.2004  
Platforma: PS2, GCN

Doskonała dwuwymiarowa platformówka z cel-shadingową grafiką doczeka się już niedługo drugiej części. Ważne, żeby kuć żelazo póki gorące... Oby się tylko nie sparzyć! Chłopaki z Capcom wiedzą jednak, co robią, więc wielu zmian w sequelu nie ma się co spodziewać. Ma być więcej zabawy, więcej efektownych akcji i – generalnie – więcej wszystkiego. Fajnie! Joe ponownie będzie musiał uratować świat. Teren gry, liczba przeciwników oraz samych zadań zostanie oczywiście odpowiednio zwiększona, a nowy główny przeciwnik o bardzo oryginalnym imieniu Black Emperor będzie po-

dobno jeszcze silniejszy. Z nowości można wymienić możliwość przełączania się między Joe a Sylvią i to nawet w trakcie walki, co pozwala przechylić szalę zwycięstwa. Obie postacie będą posiadały zupełnie inne moce, dzięki czemu poradzą sobie w różnych sytuacjach na kilka sposobów. Czy VIEWTIFUL JOE 2 powtórzy sukces poprzednika? Okaże się już niedługo.





## MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Produkcja: Midway  
Premiera: I kwartał 2005  
Platforma: GCN

Kolejna część MORTAL KOMBAT nie wzrusza już takiego zachwytu, jak kiedyś pierwsze dosłowne serie. MORTAL KOMBAT nie stał się wprost w ten sposób wydawnictwem mordercą i naszym nowym nie zachwyca, ale to będzie w przypadku DECEPTION? Wersja na PS2 i Xbox już jest, ale wszyscy czekają na wersję na GameCube. Do wyboru będzie 12 zawodników i 12 do odkrycia w trakcie walk. Jedną z ukrytych postaci ma być podobno Noob-Smoke, czyli połączenie Noob-Saijaka i Smoke, który niedawno wystąpił w serialu. Wersja na PS2 i Xbox już jest, ale wszyscy czekają na wersję na GameCube. Do wyboru będzie 12 zawodników i 12 do odkrycia w trakcie walk. Jedną z ukrytych postaci ma być podobno Noob-Smoke, czyli połączenie Noob-Saijaka i Smoke, który niedawno wystąpił w serialu. Wersja na PS2 i Xbox już jest, ale wszyscy czekają na wersję na GameCube. Do wyboru będzie 12 zawodników i 12 do odkrycia w trakcie walk. Jedną z ukrytych postaci ma być podobno Noob-Smoke, czyli połączenie Noob-Saijaka i Smoke, który niedawno wystąpił w serialu.



też Kira-Kin Fatalita, który będzie mógł wykonać do przetrwania walki, zanim dopadnie się zwycięzca. Wersja Fatalita Standardowa do gry dodano dwa warianty i odrobiny znanego z serii chińskiego humoru. Głównie, czy ktoś to może będzie pomógł jeszcze i tej odsłonie MK? Ja raczej tak.



## GUN GRIFFON: ALLIED STRIKE

Produkcja: Tecmo  
Premiera: 01.12.2004  
Platforma: Xbox

Seria GUNGRIFON nazywana bywa prekursorem gatunku gier z wielkimi mechami na konsolach. Nowa wersja gry dostępna będzie jedynie na konsolę Xbox. Pod komendą dostaniesz wielkiego mecha i przy jego pomocy będziesz musiał ukończyć szereg misji, wybierając sobie za każdym razem broń i kompana – drugiego mecha sterowanego przez komputer. Standard. Misje nie będą skomplikowane, ale biorąc pod uwagę poprzednie części gry, zawsze może wydarzyć się coś niespodziewanego. Kolejna gra z mechami, czy może kolejna dobra gra z mechami? Zobaczmy!



## SHINING TEARS

Produkcja: Sega  
Premiera: Marzec 2005  
Platforma: PS2

Kolejna odsłona serii SHINING FORCE – turowego RPG osadzonego w świecie fantasy wprost ze stajni Segi. SHINING TEARS ma stanowić odejście od schematu. Tym razem gra jest bardziej nastawiona na akcję, podobnie jak to ma miejsce choćby w bardzo zbliżonym SHINING SOUL wydanym ostatnio na GBA. Do towarzystwa będziesz mógł dobrać sobie kompanów, takich jak elf, łucznik, kleryk, lodo- wy mag, kot-ninja, smok czy choćby wilkołak. Jednym z nich będzie mógł sterować inny gracz za pomocą

drugiego padu! Wszystko wygląda raczej zabawnie, całość zachowuje styl produkcji spod znaku SHINING. Ataki kompanów uzależnione zostaną od sposobu prowadzenia przez ciebie walki, a jak już wspomniałem, gra nastawiona jest na akcję. Nie będzie to typowy hack'n'slash, ale też nie nudna turówka w stylu FINAL FANTASY. Zapowiada się ciekawie.

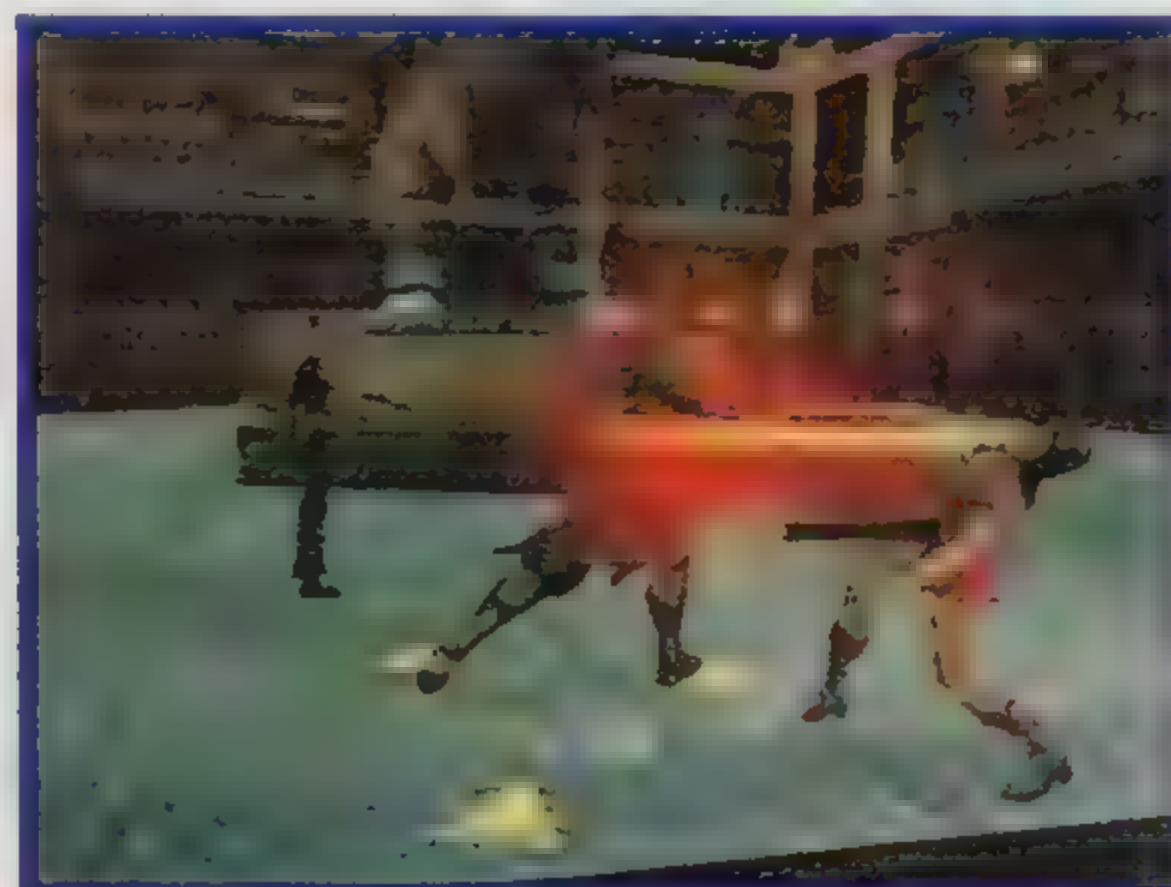
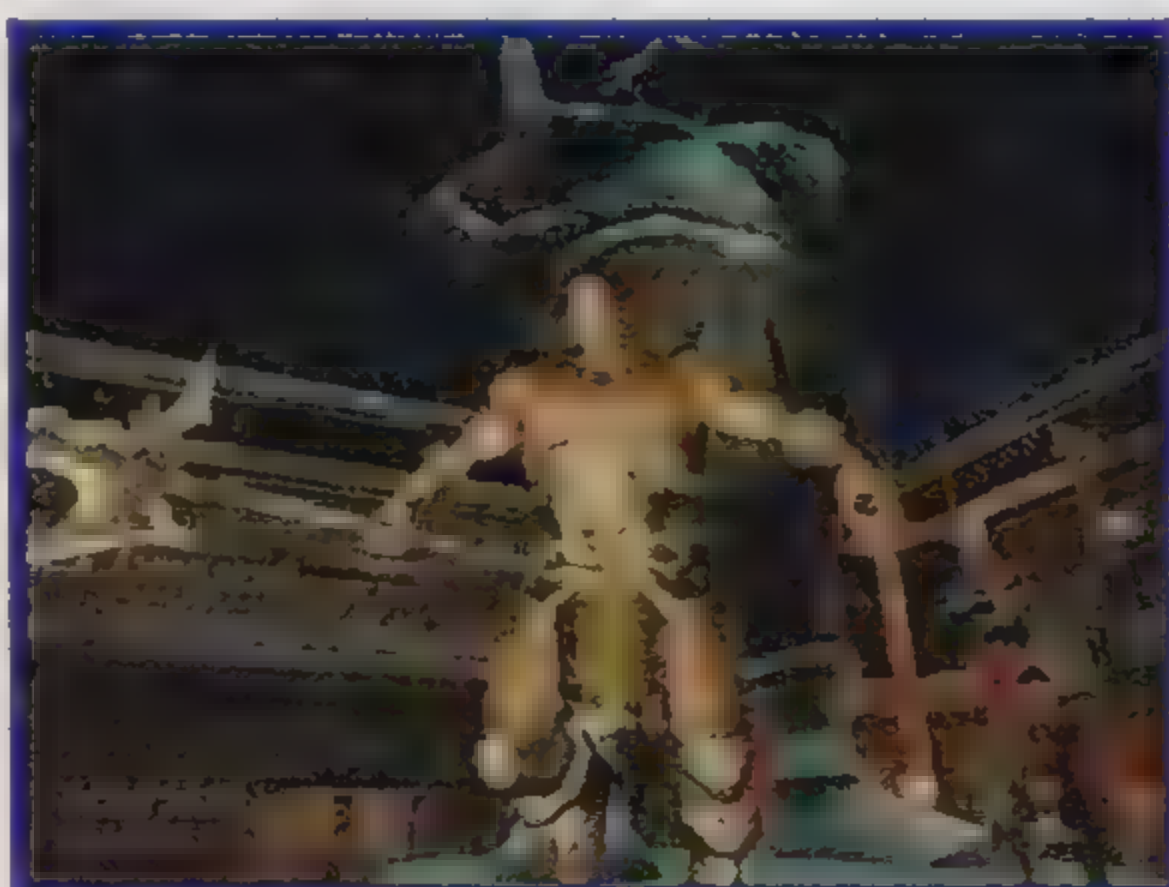


## IRON PHOENIX

Produkcja: Sammy Studios  
Premiera: 08.02.2005  
Platforma: Xbox

IRON PHOENIX to, mówiąc krótko, mordobicie nastawione na usługę Live dostępną tylko dla użytkowników konsoli Xbox. Oprócz Capcom vs. SNK 2 EO, nie było do tej pory żadnej innej bijatyki obsługującej sieciowe granie na Live. Gra osadzona będzie w świecie fantasy, którego styl jest połączeniem stylu Zachodu i Japonii. Czyli kombinacja dziewczynek prosto z Mangi i przypakowanych herosów z wielkimi młotami w rękach. Jednocześnie będzie mogło grać do 16 graczy. Fabuła to coś o meteorze spadającym na ziemię i coś o kowalach

produkujących dziewięć śmiertelnych rodzajów broni, których posiadanie równa się z posiadaniem supermocy. Oczywiście najlepiej jest mieć wszystkie dziewięć i to właśnie stanowi główny cel gry. IRON PHOENIX zaoferuje tryb dla jednego gracza, ale esencją będzie rozgrywka sieciowa z całą masą niespotykanych rozwiązań. Poczekamy, zobaczymy.





# KOMPUTER

## przyszłości

### Czy 64-bitowe procesory są nam potrzebne?

Od premiery pierwszego 64-bitowego procesora dla domowego użytkownika minął już ponad rok. Przez ten czas jednak na rynku nie pojawiło się zbyt wiele programów wykorzystujących możliwości takiego układu (najbardziej znany – UNREAL TOURNAMENT 2003 – jest przypadkiem odosobnionym).

Ciągle wszystko kończy się na zapowiedziach. Twórcy gier obiecują jednak, że w 2005 sytuacja w końcu poprawi się. Miejmy nadzieję...



**K**omputer końca 2005 roku ma posiadać dwa procesory korzystające z pamięci DDR2. Jego karta graficzna znajdzie się w slocie PCI Express, a całość, zamknięta w małej obudowie przypominającej wieżę audio, podpięta będzie do 19-calowego ekranu LCD. Zbyt piękne, żeby było prawdziwe? Niekoniecznie...

### Dwa rdzenie na 64-bitach

W pierwszej połowie 2005 roku na rynku procesorów zapanuje spokój. Zarówno Intel, jak i AMD nie zamierzają w najbliższym czasie prezentować modeli z wyższymi niż obecnie zegarami. Wyglądać to będzie trochę tak, jakby obaj producenci po prostu zrobili sobie wolne. Jednak to tylko przysłowiowa cisza przez burzę... Prescott (obecny Pentium) już na początku 2005 roku otrzyma dwukrotnie większy (nie 1, ale aż 2 MB) cache L2. Najszybszy z nowej rodziny, P4 670, pojawi się w drugim kwartale i pracować będzie z zegarem 3.8 GHz. Choć to nie to samo co wyższy zegar, więcej pamięci podręcznej z pewnością da P4 całkiem sporego kopa. Przyrost wydajności byłby jeszcze większy, gdyby Intel zdecydował się na

podniesienie zegara szyny systemowej tego procesora z 800 na 1066 MHz. To jednak nastąpi tylko w przypadku P4 z serii Extreme Edition. W pierwszym kwartale 2005 w sprzedaży pojawi się właśnie taki P4 EE z zegarem 3.73 GHz. Układ ten bazuje na rdzeniu Prescott, a tym samym zdolny będzie do pracy z 64-bitowymi programami. Co więcej, to będzie po prostu P4 z 2 MB pamięci podręcznej i szyną 1066 MHz. Pozostaje pytanie, czy za wyższy zegar szyny Intel każe sobie słono płacić? Dodajmy, że do obsługi P4 na szynie 1066 MHz przeznaczona jest specjalna edycja chipsetu i925 o oznaczeniu XE.

### AMD na luzie

Jeszcze do niedawna produkowanie procesorów z zegarem przekraczającym 4 GHz było dla Intela priorytetem. Dziś jednak twórca P4 już nie ma tak ambitnych planów. Intel przestał w końcu chwalić się megahercami. Tymczasem AMD, zamiast tworzyć procesory z niebotycznymi zegarami, od początku skupił się na produkcji układów... po prostu wydajnych! I firmie tej wychodzi to nadzwyczaj dobrze. W sprzedaży jest już bowiem, ciągle produkowany w wymiarze 130 nanometrów, Athlon 64

### Technologie, które znajdziemy w procesorach w roku 2005

Cool'n'Quiet firmy AMD, Intelowskie Enhanced Speed Step

Obie technologie umożliwiają obniżenie zegara i napięcia zasilającego zawsze wtedy, gdy pełna moc procesora nie jest potrzebna. Dzięki temu układ pobiera mniej mocy, a w konsekwencji emituje mniej ciepła.

Bit NX (AMD)  
Execute Disable Bit (dawniej XD) Intela

Rozwiązania te z poziomu samego procesora chronią przed wirusami korzystającymi z triku polegającego na przepełnieniu bufora. Niestety, robaków korzystających z tej techniki nie ma za wiele...

AMD64 i intelowski EM64T

Rozszerzenia te umożliwiają procesorom AMD i Intela pracę z 64-bitowymi programami. Jednak podczas gdy Athlony 64 miały tę możliwość zagwarantowaną od samego początku, P4 dopiero od niedawna zdolny jest do działania także w 64-bitowym środowisku programowym (procesory z literką F w nazwie). Dodajmy, że wszystkie procesory z rodziny P4, które pojawią się w 2005 roku, będą już standardowo wyposażone w EM64T (także ich wersje dwurdzeniowe).

taktowany zegarem 2.4 GHz. Dzięki pamięci cache o rozmiarze 1 MB oraz dwukanałowemu kontrolerowi pamięci w pełni zasługuje on na modelowe oznaczenie 4000+. Jego bezpośrednim konkurentem powinien zostać P4 o zegarze 4 GHz – takiego jednak nie ma i już najprawdopodobniej nie będzie! Gdy zaś AMD w pełni przestawi się na produkcję w nowym wymiarze 0.09 mikrona (mniejszy wymiar to możliwość produkcji procesorów zdolnych do pracy z wyższym zegarem), w sklepach mogą pojawić się układy tak wydajne jak P4 o zegarze nawet 4.5 GHz! Nie należy się jednak zbyt emocjonować – AMD nie zamierza sprzedawać tak wysoko taktowanych procesorów. Zamiast tego, firma ta skupi się na usprawnieniu



rdzenia obecnego Athlona 64. Nowa wersja tego procesora trafi do sprzedaży już na początku 2005 roku i, oprócz odrobiny wyższej wydajności, posiadać będzie znane z P4 instrukcje SSE3 (ich rolą jest wspieranie procesora w zadaniach multimedialnych).

## Dość z megahercami!

Zarówno Intel, jak i AMD zupełnie nie chcą bić się na megaherce. Co więcej, już niedługo częstotliwość zegara danego procesora w ogóle przestanie być miarodajna. A to wszystko dlatego, że począwszy od drugiej połowy 2005 roku procesory będą coraz wydajniejsze przede wszystkim dzięki zwielokrotnieniu liczby rdzeni (a więc praktycznie liczby procesorów) umieszczonych w jednej obudowie. Dwa rdzenie to bowiem prawie dwa razy więcej tranzystorów. A tak duży układ z pewnością pobierać będzie ogromne ilości prądu, emitując przy tym jeszcze większe ilości ciepła. By więc obyło się bez konieczności stosowania wodnego lub jeszcze bardziej wyrafinowanego chłodzenia, niezbędne będzie obniżenie zegara, z jakim dany układ pracuje. To dlatego dwurdzeniowy Prescott, (kodowa nazwa SmithField) działać będzie z zegarem 2.8-3.2 GHz. Także dwurdzeniowy Athlon 64, pomimo produkcji w wymiarze 90 nanometrów, pracować będzie z zegarem znacznie niższym (mówi się nawet o 600-800 MHz) niż jego obecne, jednordzeniowe wersje.

## Co dwa, to nie jeden

Niestety, podwojenie liczby tranzystorów wcale nie oznacza, że taki procesor będzie działał dwa razy szybciej. Owszem, dwóch ludzi może wykonać więcej pracy aniżeli jeden. Jednak o ile więcej, zależy od tego, czy będą mieć oddzielne narzędzia i czy ich praca będzie tak zorganizowana, by jak najrazdziej wchodzili sobie w drogę. A w przypadku nadchodzących dwurdzeniowych procesorów, a szczególnie układu Intela, organizacja pracy ma pozostawiać sporo do życzenia.... Dwa P4 umieszczone w jednej obudowie będą miały nie lada problem z wykorzystaniem jednej szyny systemowej

64-bitowych gier i programów jest ciągle jak na lekarstwo, ponieważ Microsoft z uporem przekłada premierę 64-bitowego systemu operacyjnego Windows XP...

procesor nie pozostawał bezczynny.

## Dwa rdzenie na wyrost?

Intel ogłosił niedawno, że sprzedał już 50 milionów procesorów z technologią współbieżnej wielowątkowości (HyperThreading). Procesory te zdolne są do szybszego działania z wieloma uruchomionymi jednocześnie programami. Prawdziwy przyrost wydajności odczulibyśmy jednak, gdyby pojedyncza aplikacja zdolna była wykorzystywać możliwości procesora z technologią HT. Niestety, programów takich jest ciągle bardzo niewiele. Podobnie rzecz się ma z grami, co z pewnością nie wróży dobrze procesorom dwurdzeniowym. Te po prostu nie będą miały przez najbliższy czas co robić... Co ciekawe, w obu rdzeniach SmithField'a technologia HyperThreading zostanie po prostu wyłączona. Wynika to z faktu, że domowy Windows nie jest w stanie obsłużyć więcej niż dwa procesory logiczne, a dwa rdzenie z HT widoczne byłyby przecież jako cztery układy!

Wygląda więc, że w 2005 roku kupimy komputer z dwoma procesorami, i gry, które drugiego procesora... po prostu nie zobaczą! Zupełnie jak w przypadku 64-bitowych procesorów, które dla większości programów i tak widoczne są jako zwykłe, 32-bitowe układy. W dużej mierze to wina Microsoftu, który ociąga się z premierą 64-bitowego Windowsa (Windows XP for 64-bit Extended Systems). Całkiem możliwe, iż kiedy system ten w końcu pojawi się w sprzedaży, na rynku będą już... wspomniane, dwurdzeniowe procesory.

Rodzaj pamięci	DDR	DDR2	XDR
Zegar	100 ~ 283 MHz	100 ~ 200 MHz	400 ~ 800 MHz
Tryb pracy	Double Data Rate	Quad Data Rate	Octal Data Rate
Szerokość szyny (w bitach)	64	64 ~ 128	16 ~ 64
Przepływność pojed. modułu	1.6 ~ 4.5 GB / s	3.2 ~ 12.8 GB / s	6.4 ~ 51.2 GB / s
Zasilanie	2.5 V	1.8 V	1.8 V
Liczba pinów	184	240	232
Opóźnienia CAS	2, 2.5, 3	3, 4, 5	nieznane

QPB, która przy zegarze 800 MHz czasem okazuje się niewystarczająca nawet dla pojedynczego Pentium 4.

W przypadku AMD korzyści z połączenia w jednym krzemie dwóch rdzeni będą większe. Athlon 64 nie jest bowiem tak bardzo uzależniony od pamięci. AMD spokojnie więc szacuje, że wydajność dwurdzeniowego układu będzie od 30 do 60 procent wyższa aniżeli wersji standardowej. Jeśli okaże się to prawdą, Intelowi przy pomocy SmithField'a będzie trudno konkurować z AMD.

Tym bardziej, że kontroler pamięci intelowskiego procesora znajduje się przecież w mostku północnym chipsetu, podczas gdy procesory AMD mają kontroler zintegrowany z rdzeniem procesora. Rozwiązanie pozwala dostarczyć dane na tyle szybko, by

## Intel Desktop LGA 775

### Procesory klasy performance

Układ	Zegar	Cache	FSB	Data premiery
x40 Dual Core (SmithField)	3.2 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
x30 Dual Core	3.0 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
x20 Dual Core	2.8 GHz	2x1 MB	800 MHz	III kwartał 2005
Pentium 4 XE	3.73 GHz	2 MB	1066 MHz	początek 2005
Pentium 4 XE	3.46 GHz	512 KB	1066 MHz	już dostępny
		+2MB L3		
Pentium 4 670	3.8 GHz	2 MB	800 MHz	II kwartał 2005
Pentium 4 660	3.6 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 650	3.4 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 640	3.2 GHz	2 MB	800 MHz	I kwartał 2005
Pentium 4 570J	3.8 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 560J	3.6 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 550J	3.4 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 540J	3.2 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 530J	3.0 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny
Pentium 4 520J	2.8 GHz	1 MB	800 MHz	już dostępny

### Procesory klasy value

Układ	Zegar	Cache	FSB	Data premiery
Celeron D 350	3.2 GHz	256 KB	533 MHz	II kwartał 2005
Celeron D 345	3.06 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 340	2.93 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 335	2.8 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 330	2.66 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny
Celeron D 325	2.53 GHz	256 KB	533 MHz	już dostępny

## AMD Desktop (Socket 939 oraz 754)

### Procesory klasy performance

Układ	Zegar	Cache	Socket	Data premiery
Athlon 64 FX 57	2 rdzenie?	2x1MB?	939	III kwartał 2005
Athlon 64 FX 55	2.6 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 53	2.4 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 4200+	nieznane	nieznane	939	już dostępny
Athlon 64 FX 4000+	2.4 GHz	1 MB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3800+	2.4 GHz	512 KB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3700+	2.4 GHz	1 MB	754	już dostępny
Athlon 64 FX 3500+	2.2 GHz	512 KB	939	już dostępny
Athlon 64 FX 3400+	2.4 GHz	512 KB	754	już dostępny
Athlon 64 FX 3400+	2.2 GHz	1 MB	754	już dostępny

### Procesory klasy value

Układ	Zegar	Cache	Socket	Data premiery
Sempron 3400+	nieznane	nieznane	754	III kwartał 2005
Sempron 3300+ / 3000+	nieznane	nieznane	754	I kwartał 2005
Sempron 3100+	1.80 GHz	256 KB	754	już dostępny
Sempron 2800+ / 2600+	nieznane	nieznane	754	I kwartał 2005



## Pamięci DDR2: gdzie ta wydajność?

Układy DDR2 miały zastąpić w naszych komputerach starzejące się pamięci DDR. Miały, ale ich wydajność ciągle nie zachwyca, a cena powala na kolana. Wygląda jednak na to, że w 2005 roku tak czy owak będziemy musieli z nich skorzystać...

W przypadku pamięci DDR, w celu osiągnięcia wyższej wydajności, ich twórcy po prostu zwiększali zegar całego układu. Tego jednak nie da się robić w nieskończoność – obecna technologia produkcji nie pozwala na więcej niż 300 MHz (efektywnie 600). Twórcy pamięci DDR2, paradoksalnie, by zwiększyć ogólną przepływność pamięci, zdecydowali się na obniżenie jej zegara. Matryca DRAM kości DDR2 (czyli miejsce, w którym pamięć w sposób uporządkowany przechowuje wszystkie zapisane w niej dane) pracuje z dwukrotnie niższym zegarem. Pomimo to, jest ona w stanie dostarczyć tyle samo danych co matryca pamięci DDR. A wszystko dzięki możliwości jednoczesnego przesłania nie dwóch, a czterech porcji (bitów) danych. Oczywiście, tak jak w przypadku modułów DDR, tu także dane przesyłane są dwa razy szybciej (technologia Double Data Rate). W efekcie pracujące z zegarem 100 MHz pamięci DDR2 są w stanie dostarczyć tyle samo danych, co dwukrotnie szybsze kości DDR.

Tyle samo nie oznacza jednak tak samo. Niższy zegar pracy to bowiem większe opóźnienia podczas operacji zapisu i odczytu danych. A te z kolei skutecznie spowalniają efektywną pracę całego układu. To dlatego porównując takie same moduły DDR i DDR2 (obydwa pracujące z efektywnym zegarem 533 MHz), okazuje się, że tę samą porcję danych pamięci DDR2 dostarczają po dłuższym czasie.

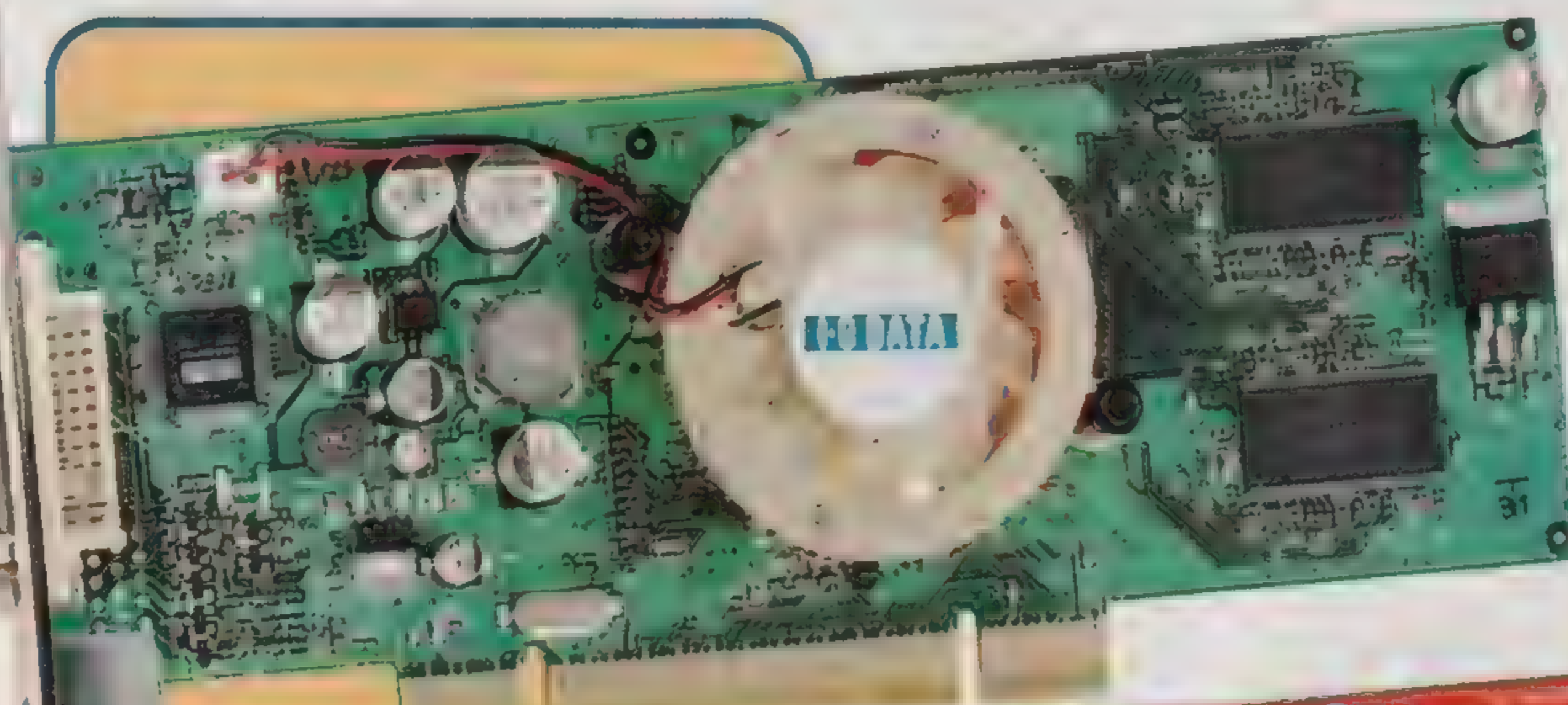
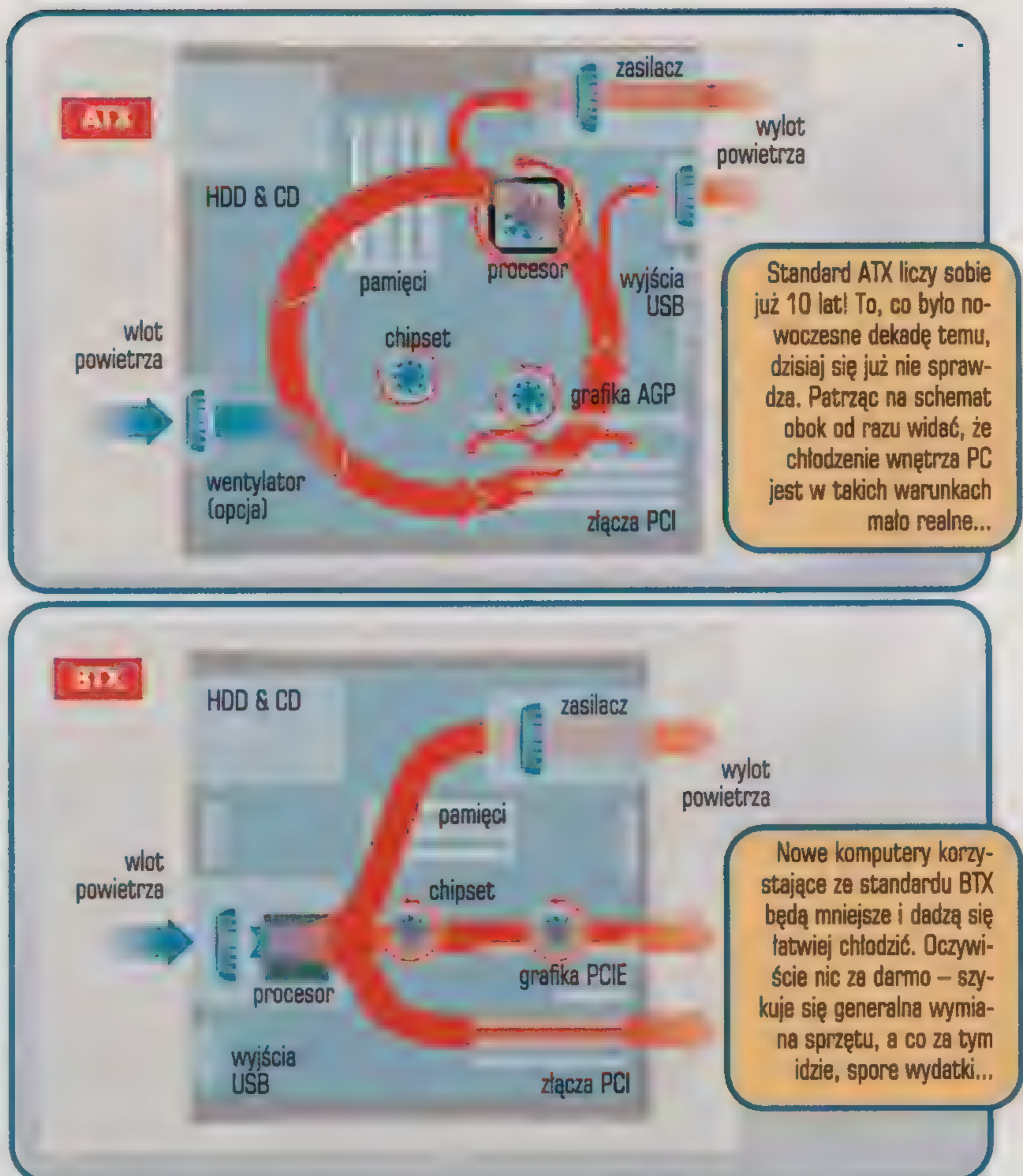
## Czemu tak drogo?

Bardziej złożona konstrukcja pamięci DDR2 podniosła koszty ich produkcji. Nie na tyle jednak, by uzasadnić zasadnicze podniesienie ceny modułów DDR2. Ta jednak z pewnością już niedługo zacznie spadać. Producenci pamięci zaprezentowali już bowiem moduły DDR2 667, a na koniec roku zapowiedzieli nawet kości DDR2 800,

które dzięki wzrostowi zegara zaoferują ogromną, nieosiągalną dla modułów DDR wydajność. Wyższy zegar to także coraz mniejsze opóźnienia w dostępie do danych. No i nie możemy zapominać o zapowiedzianych na drugą połowę 2005 roku procesorach wyposażonych w dwa rdzenie. Do pełnego wykorzystania możliwości takich układów po prostu niezbędne będzie zastosowanie naprawdę wydajnych pamięci. Nie wystarczy tu kości DDR – te bowiem już dobrych kilka miesięcy temu osiągnęły pełnię możliwości. Pozostają więc pamięci DDR2. Co prawda, twórca kontrowersyjnych modułów RDRAM od dłuższego czasu pracuje już nad pamięciami XDR (eXtreme data rate), ale nic nie wskazuje, by rozwiązanie to trafiło do naszych komputerów wcześniej niż w 2006 roku. A szkoda, bo już pojedynczy moduł RDRAM (XDIMM) o 32-bitowej szynie danych charakteryzuje się wydajnością dwukrotnie większą niż DDR2 800! A gdybyśmy wykorzystali dwa takie moduły w trybie dwukanałowym...

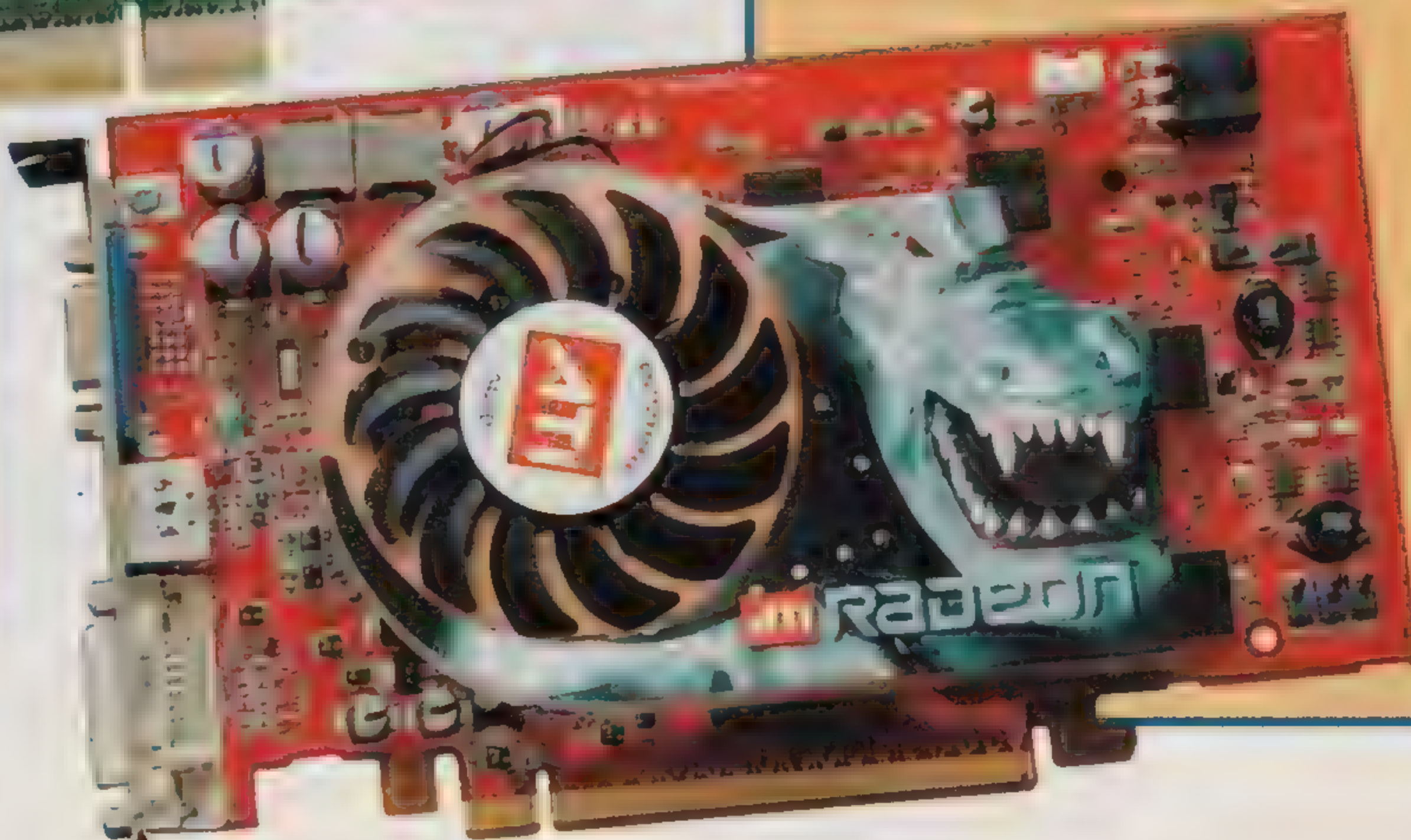
## PCI Express to nie tylko grafika

Tak się już utarło, że PCI Express kojarzy się nam zazwyczaj tylko z kartami graficznymi. To one bowiem jako pierwsze skorzystały z możliwości nowej szyny. I inaczej być nie mogło. Układy graficzne uzależnione są od przepustowości podsystemu pamięci, a możliwości wysłużonej AGP już dawno przestały być na tym polu wystarczające. Wysoka wydajność to jednak nie jedyna zaleta szyny PCIe.



### PCI na emeryturze

Możliwości szyny PCI już dawno przestały być wystarczające – nie tylko na potrzeby kart graficznych (powstanie AGP), ale także stosunkowo mało wymagających kart sieciowych czy też dysków twardych. Mimo to, ciągle jeszcze musimy z PCI korzystać. Na szczęście, na horyzoncie widać już godnego następcę...



### PCI Express atakuje

Czapki z głów – nadchodzi nowy król. Szyna PCI Express jest właściwie pod każdym względem lepsza od swojej poprzedniczki. Wydajniejsza, bardziej elastyczna i przede wszystkim uniwersalna z pewnością zawita w naszych komputerach na dłużej. Rewolucji jednak nie będzie – na razie możemy kupić jedynie karty graficzne korzystające z PCIe.

Ciągle obecna w naszych komputerach szyna PCI posiada już praktycznie same wady. Śmiesznie niska jak na dzisiejsze czasy przepustowość na poziomie 133 MB/s dzielona musi być jeszcze pomiędzy wszystkie podpięte do PCI urządzenia. Oznacza to, że karta sieciowa i dysk twardy, które już w pojedynkę praktycznie mogą wykorzystać całe pasmo magistrali PCI, muszą się owymi 133 MB dzielić nie tylko ze sobą, ale także z kartą dźwiękową i innymi podpiętymi podzespołami. PCI Express już w podstawowej wersji, a więc przy wykorzystaniu pojedynczej pary linii sygnałowych (PCIe x1), umożliwia przesłanie w obydwu kierunkach 500 MB na sekundę. Co więcej, szyna PCI Express tworzy połączenia typu punkt-punkt. Oznacza to, że żadne z podpiętych do tej szyny urządzeń nie musi dzielić się swoją przepustowością z innymi. Dzięki temu karta graficzna korzystająca z szyny PCI Express ma swoje własne 8 GB przepustowości, podczas gdy jej starsza siostra w wersji AGP 8x jedynie 2.1 GB/s. Standardowe łącze PCIe x1 to tylko 500 MB/s. Tyle jednak spokojnie wystarczy np. karcie dźwiękowej (Creative Labs na marzec zapowiedział premierę dźwiękówki Sound Blaster Zenith korzystającej z PCIe). Za pomocą PCI Express bezpośrednio ze sobą łączyć można także mostki północny i południowy chipsetu. W najnowszych chipsetach Intel (i915 oraz i925X) występuje właśnie takie złożone z czterech par linii sygnałowych połączenie o nazwie DMI (Direct Media Interface). Dzięki temu łączna przepustowość pomiędzy obydwooma mostkami wynosi 2 GB/s.

### Pokaz możliwości

Choć PCI Express to nie tylko grafika, właśnie dzięki kartom graficznym możemy zobaczyć, jak ogromne możliwości posiada ta szyna. Zarówno Intel, jak i NVIDIA zaprezentowały już chipsety będące w stanie obsłużyć dwie karty graficzne korzystające ze złącz x16. Co więcej, znana jest nawet wydajność takiego układu. Dwie pracujące równolegle karty graficzne zapewniają wzrost wydajności nawet o 80 procent (Athlon 64 FX-55 i płyta główna bazująca na chipsecie nForce4 SLI). Warto jednak wiedzieć, że dwie testowane karty GeForce 6600 GT jedynie sporadycznie osiągały wydajność pojedynczej 6800 GT. A ta ostatnia kosztuje tyle, co dwie GeForce 6600 GT... Wychodzi więc na to, że stosowanie dwóch słabszych kart zamiast jednej silniejszej jest co najmniej dyskusyjne. Gdy bowiem po jakimś czasie będziemy chcieli dokupić drugą kartę graficzną,





## Małe jest piękne i trendy

Wielkie obudowy coraz bardziej wychodzą z mody. Po co bowiem trzymać w pokoju wielkiego, szumiącego niczym wodospad Niagara kolosa, gdy równie dobrze jego zadania spełni znacznie cichszy, zgrabny maluch? Nie wykluczone, że już w 2005 roku zaczniemy się masowo przesiadać na takie właśnie minipece. My jesteśmy jak najbardziej za!

na rynku z pewnością będzie już kolejna generacja układów. A te oprócz wyższej wydajności, charakteryzować się będą także możliwościami graficznymi, jakich próżno szukać w oparciu na starszych układach konfiguracji SLI...

## BTX, czyli chłodzenie na całego

Gotujące się procesory, karty graficzne grzejące niczym suszarki. Wewnątrz obudowy dzisiejszego komputera jest naprawdę gorąco. Nic więc dziwnego, że coraz częściej ratujemy się instalacją kolejnych wiatraków mających przyspieszyć obieg powietrza i sprawić, by wokół procesora i karty graficznej było choć trochę chłodniej. Tak naprawdę jednak wiele osiągnąć w ten sposób nie możemy. Winna jest konstrukcja płyty głównej i samej obudowy, a dokładniej, mający już 10 lat standard ATX (Advanced Technology Extended). Obecne rozmieszczenie poszczególnych elementów w typowym komputerze sprawia, że powietrze zamiast przepływać przez obudowę, po prostu w niej krąży. Zmienić to ma zaprezentowany przez Intel standard BTX (Balanced Technology Extended).

W porównaniu do ATX, główna różnica po-

lega na innym rozłożeniu składników na płycie głównej i nowych miejscach montażu kart rozszerzeń. W przypadku BTX wszystkie najmocniej nagrzewające się elementy ułożone zostały w jednej linii. Chłodzić je będzie duży radiator, przez który przepuszczane jest powietrze zasysane z przodu obudowy i wyprowadzane po tylnej stronie pece. Oprócz płyty w standardzie BTX, potrzebna będzie więc nowa obudowa z odpowiednio rozmieszczonymi kanałami wentylacyjnymi. W innym miejscu znajdować się będzie także karta graficzna. Dziś jest ona bardzo blisko procesora, przez co obydwa i tak już gorące układy nawzajem grzeją się jeszcze bardziej. W standardzie BTX grafika umieszczona będzie na skraju płyty głównej. Dzięki temu, zanim powietrze wydmuchiwane z coolera nad procesorem ostatecznie opuści obudowę, przepłynie jeszcze wokół karty graficznej zabierając z sobą nadmiar ciepła. By tak się jednak stało, karta graficzna będzie musiała być mniejsza a przede wszystkim niższa niż obecnie.

BTX to jednak nie tylko duże obudowy. Coraz popularniejsze komputery w formacie miniPC wymuszają na producentach stosowanie miniatury płyt głównych. Takie małe komputerki, bazujące na najnowszych i najwydajniejszych podzespołach jak żadne inne wymagają wydajnego i efektywnego obiegu powietrza. To właśnie zapewnić ma format PicoBTX. Zakłada on wykorzystanie obudowy o pojemności maksymalnie 7 litrów. BTX nie zamyka więc drogi do miniaturyzacji naszych komputerów. Wręcz przeciwnie, nowy format umożliwi budowę naprawdę niewielkich, cichych i wydajnych komputerów multimedialnych, które już w niedalekiej przyszłości zastąpią magnetowidy czy też odtwarzacze filmów DIVX i muzyki MP3.

## Co w LCD piszczy?

Tradycyjne monitory CRT (Cathode Ray Tube) coraz szybciej odchodzą w zapomnienie. Ich miejsce skutecznie zajmują ekrany LCD (Liquid Crystal Display). Nikogo więc chyba nie trzeba już przekonywać o zaletach wyświetlaczy ciekłokrystalicznych. Generują one niemęczący oczu obraz bardzo dobrej jakości, dodatkowo zdobi je cienka, zaledwie kilkucentymetrowa obudowa. Niesamowity postęp technologiczny związany z produkcją ekranów LCD sprawił także, że kiedyś drogie, dzisiaj są dostępne za rozsądną cenę. Panele LCD posiadają jednak pewne mankamenty. Ich podstawową wadą jest zbyt długi czas odpowiedzi matrycy, objawiający się charakterystycznym efektem smużenia, szczególnie widocznym podczas grania w najnowsze gry czy w trakcie oglądania filmów DVD. Najnowsze wyświetlacze ciekłokrystaliczne reklamowane są wprawdzie jako urządzenia całkowicie tego efektu pozbawione, ale to nie oznacza, że sprawa jest załatwiona. Pomimo imponującego czasu odpowiedzi matrycy na poziomie 8 ms (np. BenQ FP71E+) producenci ekranów LCD ciągle ma-

## Zapomnij o kablach?

Po co trzymać dysk twardy w obudowie komputera, jak równie dobrze będzie mu w... komodzie na poddaszu. A karta dźwiękowa – małe pudełko schowane gdzieś w szafie. Rozwój technologii bezprzewodowych jest tak szybki, że niedługo pozbędziemy się wszystkich krępujących nas komputerowych kabli. Bezprzewodowy dostęp do Internetu będzie standardem niewartym wspomnienia...



ją na tym polu wiele do zrobienia. Cóż bowiem z tego, że jeden z subpikseli (każdy piksel na matrycy ekranu LCD składa się z trzech subpikseli) potrafi zapalić się i zgasnąć szybciej niż pozostałe, skoro reszta działa zdecydowanie wolniej, i to właśnie te wolniejsze tak naprawdę się liczą, tworząc widoczny na ekranie efekt smużenia. Postępujące w bardzo szybkim tempie prace nad przyspieszeniem działania matrycy pozwalają jednak przypuszczać, że już niedługo zniknie i ta wada ekranów LCD.

## Powietrzna komunikacja

Jedno jest pewne. Pomimo nieustannie zwiększającej się liczby urządzeń elektronicznych, w naszych domach, a przede wszystkim wokół naszych komputerów, będzie coraz mniej kabli. A wszystko dlatego, że technologie łączności bezprzewodowej rozwijają się niesłychanie szybko! Do tej pory zwykliśmy używać bezprzewodowych myszek, ewentualnie takich samych klawiatur (np. technologia Bluetooth). Dziś bez problemu możemy kupić wyposażone w moduły łączności bezprzewodowej (WiFi) telewizory LCD (np. Sony KLV-20WS2) czy też łączące się z komputerem drogą radiową głośniki. Zapewne już niedługo w sklepach zaczną ma-

sowo pojawiać się bezprzewodowe drukarki i inne peryferia. A wszystko dzięki opracowanemu przez Intel standardowi bezprzewodowego USB (Wireless USB). Coraz popularniejsze notebooki wyposażone w bezprzewodowe karty sieciowe (WiFi) także już niedługo nie będą niczym wyjątkowym. Intel planuje bowiem wyposażyć w podobne technologie kolejną generację domowych chipsetów (zaplanowane na 3 kwartał układy o kodowych nazwach Lakeport i Glenwood – następcy i915 oraz i925X).

## Sieci bezprzewodowe WiFi

WiFi (Wireless Fidelity) to technika pozwalająca na założenie sieci komputerowej bez konieczności kucia ścian i przeciągania setek metrów kabli. Sieć bez kabli (Wireless LAN) może służyć do łączenia ze sobą dwóch lub więcej komputerów.

W najpopularniejszej wersji WiFi pozwala na przesyłanie danych z prędkością do 11 Mbit/s na odległość kilkuset metrów w przestrzeni otwartej i kilkudziesięciu metrów w przestrzeni ograniczonej. Wszystko zależy jednak od ukształtowania terenu, rodzaju materiałów wykorzystanych w budynkach itp. Przy wykorzystaniu podpiętego do Internetu punktu dostępowego z anteną o dużej mocy, technika ta umożliwia także komputerom wyposażonym w odpowiednią kartę WiFi bezprzewodowe korzystanie z Internetu.

## Łączność Bluetooth

Za tą tajemniczą nazwą kryje się jedna z wielu technik bezprzewodowej radiowej transmisji danych. Zaletą Bluetooth jest możliwość jednoczesnej komunikacji pomiędzy kilkoma urządzeniami. Ponadto urządzenia te wcale nie muszą „widzieć” się wzajemnie. Średni zasięg Bluetooth wynosi ok. 10 metrów. W połączeniu ze stosunkowo niską prędkością przesyłania danych powoduje



ładnie wygląda i nie ma żadnych kabelków. Czy bezprzewodowe myszki już niedługo staną się standardem?

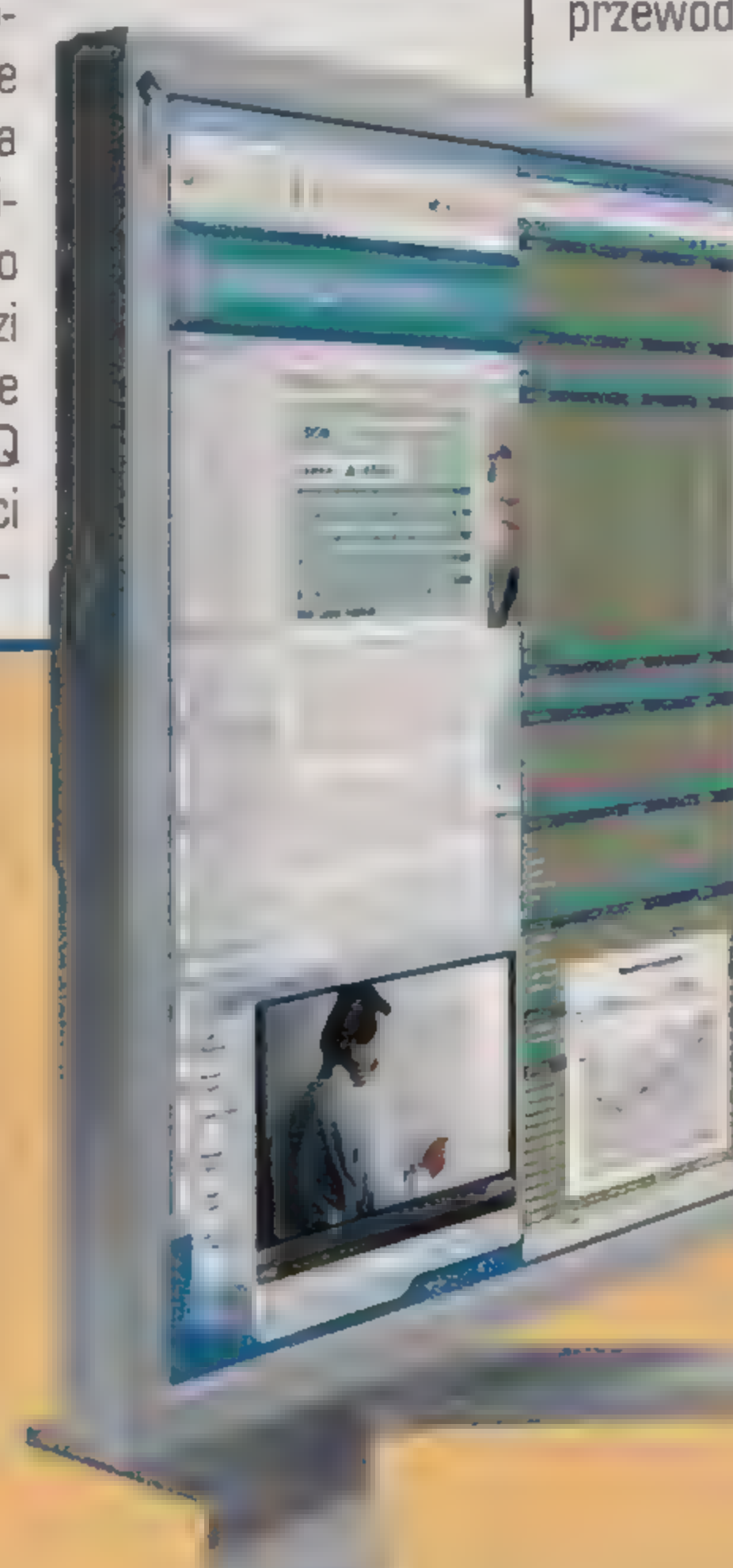
to, że Bluetooth nie stanowi alternatywy dla standardu WiFi. Technika ta bardzo dobrze spisuje się natomiast w przypadku łączenia poszczególnych elementów komputera, takich jak klawiatura czy myszka.

Wygląda na to, że pomimo stosunkowo małej liczby nowych, rewolucyjnych technologii, jakie ujrzymy w nadchodzącym czasie, rok 2005 radykalnie zmieni oblicze naszych komputerów. Szybsze, mniejsze, a zarazem ładniejsze i coraz bardziej pozbawione przewodów pecety A.D. 2005 będą fascynującymi maszynami...

## Zapomnij o plazmie?

Co ciekawe, panele LCD nie tylko skutecznie wypierają z rynku monitory CRT, ale także zaczynają robić to samo z ekranami plazmowymi. W sprzedaży są już bowiem wyświetlacze ciekłokrystaliczne o przekątnej 55 (LG) a nawet 65 (Sharp) cali. Wielkie jak plazmy, a pozbawione ich podstawowej

wady, tj. trwałego wypalania pikseli (dzieje się tak po kilku godzinach wyświetlania statycznego obrazu), ekrany LCD w końcu wydają się być skazane na sukces. Tym bardziej, że pojawiły się już nawet modele, które pozwalają na oglądanie obrazu trójwymiarowego bez korzystania ze specjalnych okularów (np. Sharp LL-151-3D). Efekt ten uzyskiwany jest poprzez wysyłanie do prawego i lewego oka oddzielnych obrazów.





# Pstrykaj i drukuj

Jeżeli lubisz pstrykać zdjęcia, kolokcjonować je i pokazywać znajomym, warto zainteresować się urządzeniem, które nastawiono jest wyłącznie na drukowanie fotek. Na przykład PictureMate'ni!



WYGRAJ!

• Prędkość druku: photo 10x15 cm: 128 sec. • Rozdzielczość: max. 5760 x 1440 dpi • Format papieru: 100 x 150 mm • Komunikacja: USB 1.1 • Waga: 2.7 kg • Cena: 950 PLN • [www.epson.pl](http://www.epson.pl)

Po wyjściu z pudełka EPSON PictureMate robi bardzo dobre wrażenie. Po pierwsze, drukarka jest mała, po drugie, ma ciekawą, futurystyczną stylistykę. Dzięki zastosowaniu wysokiej jakości materiałów i stosowanej kolorystyce, nieźle prezentuje się przy nowoczesnych panelach LCD. PictureMate pozwala drukować zdjęcia w maksymalnym formacie 10 x 15 cm, czyli wielkości popularnego zdjęcia-pocztówki. Transfer plików odbywa się za pomocą czytnika kart pamięci, który obsługuje aż 11 formatów – brak kompatybilności raczej ci nie grozi. Drukarkę wyposażono w moniterek typu LCD. Z poziomu menu można zaznaczać, co chce się drukować, w jakiej ilości i jakości, z marginesami czy bez. Znajdziemy tu również informację o poziomach tuszu. Takie rozwiązanie pozwala drukować bez pośrednictwa peceta, lecz jeśli komuś blaszak jest niezbędny, można połączyć się z PictureMate'm poprzez Bluetooth. Komunikacja z aparatem cyfrowym odbywa się przy użyciu technologii PictBridge, PRINT Image Matching oraz USB-Direct-Print.

Producent zapewnia, że stosując oryginalne materiały eksploatacyjne, drukarka będzie pracowała i 100 lat. W takim razie ciekawe, jak to jest z prawem do dziedziczenia gwarancji :-). Już to sobie wyobrażam, jak dziadek zapisuje w spadku PictureMate'a wnukom, buhahaha!

Abstrahując od niezbyt mądrych hasel marketingowych, nowa propozycja Epsona jest ciekawym urządzeniem o naprawdę niezłych parametrach. Cena tylko mocno boli, ale jeśli fotografia to twoja pasja, wysyłaj list do św. Mikołaja lub weź udział w naszym konkursie. PictureMate może być twój!

## KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj:

**PictureMate drukuje w formacie...**

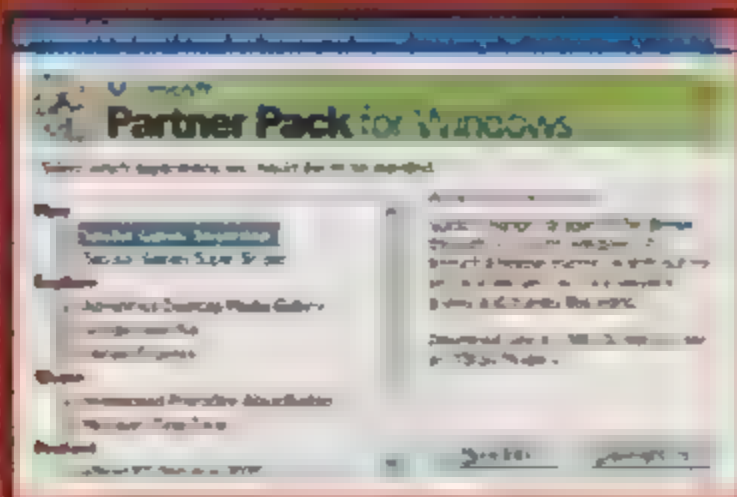
A) 10x15 B) 9x13 C) 15x20

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.PM.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt SMS'a: 1.22 zł z VAT

Nagrodę funduje EPSON Polska

## Programy

Partner Pack dla XP60



Koncern Microsoft, który jest i pozostanie największym dostawcą oprogramowania, postanowił stworzyć pakiet narzędzi, który pomoże użytkownikom XP60 w pracy z tym systemem. Pakiet ten zawiera wszystkie narzędzia, które są niezbędne do pracy z XP60.

Najważniejszą częścią Microsoft Partner Pack dla XP60 jest narzędzie do zarządzania plikami i folderami. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

Wartość pakietu Microsoft Partner Pack dla XP60 jest bardzo wysoka. Dzięki niemu użytkownik może łatwo znaleźć i zarządzać swoimi plikami.

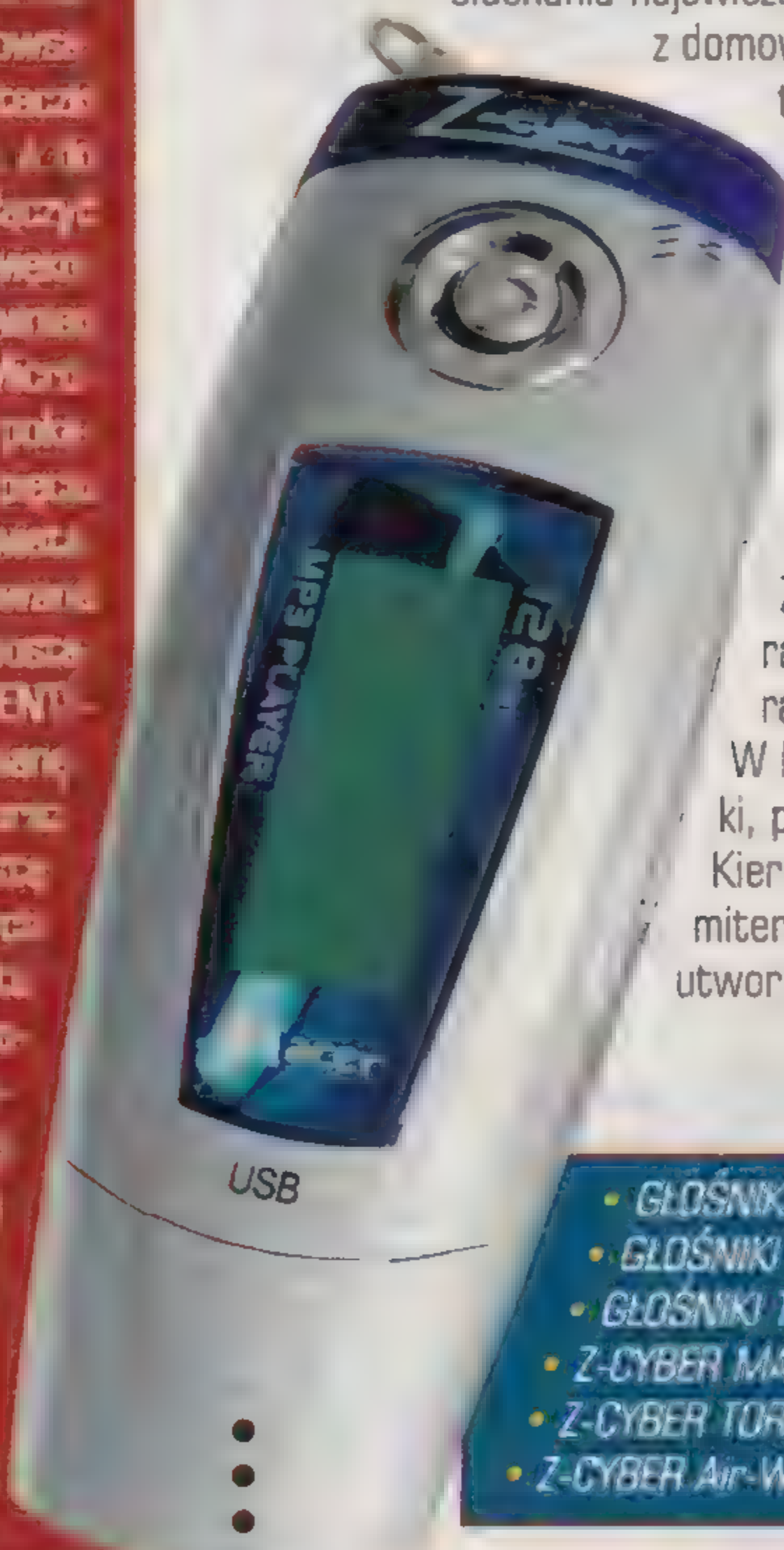
## Daj głos z Tracerem

W urzędowińtecznym okresie gorączkowych poszukiwań prezentów dobrą propozycją mogą okazać się gadżety komputerowe. Tracer przygotował ofertę dla miłośników dźwięku, czyli trzy nowe zestawy głośnikowe oraz dwa playery MP3.

Zestaw głośników Tracer przygotowano dla określonych użytkowników. Tracer Eclipse 5.1 to propozycja dla miłośników kina domowego. Posiada moc rzeczywistą RMS 240 W, którą generują kopułkowe satelity, drewniany subwoofer oraz dekodery AC-3 i DTS. Zestawem można sterować przy pomocy konsoli wyposażonej w wyświetlacz LCD i bezprzewodowego pilota. Głośniki Tracer Cantante, dzięki ponadprzeciętnej jakości wykonania, powinny spodobać się estetom. Uwagę przyciąga orzechowy kolor dwóch satelitów i subwoofera. Głośniki dysponują dużą, jak na ten typ urządzenia, mocą rzeczywistą – 25 W (RMS). Najbardziej wymagający audiofile powinni przyjrzeć się bliżej Tracer Prelude. Jest to zestaw zdalnie sterowanych 5 głośników satelitarnych wraz z potężnym subwooferem. Ten model oferuje najlepszą jakość dźwięku, a szczególnie naprawdę soczyste basy. Uwagę odwiedzających pokój testowy zwracała metaliczno-grafitowa kolorystyka sprzętu.

Odtwarzacze plików MP3 Zoltrix Z-Cyber: Macer i Torpedo to rozwiązania dla osób, które słuchają muzyki w każdym miejscu i czasie. Oba urządzenia wyposażone są w funkcje dyktafonu i radia. Te opcje docenią szczególnie studenci, którzy mogą używać playerów zarówno do zarejestrowania wykładu, jak i wysłuchania najświeższych wiadomości z radia. Piosenki zgrywasz z domowego peceta przy pomocy kabla USB. Pamięć

typu „flash” pozwala na wielokrotne zapisywanie danych o pojemności do 512 MB (Z-Cyber Macer) lub do 1 GB (Z-Cyber Torpedo). Oba urządzenia mieszczą się w kieszeni, a ich ciężar nie jest większy od solidnego zestawu kluczy. Co ważne dla konieserów dźwięku, istnieje możliwość ustawienia paru predefiniowanych trybów odsłuchu: Rock, Pop, Classic, Jazz. Model Z-Cyber Torpedo ma dodatkowe opcje: Natural i Dynamic Bass Boost oraz cyfrowy tuner radiowy umożliwiający zapamiętanie 20 stacji. W każdym zestawie znaleźć można też słuchawki, przedłużacz USB, CD-ROM – Driver & Utility. Kierowcy ucieszą się z bezprzewodowego transmittera FM Air-Wave, który umożliwia słuchanie utworów MP3 w samochodzie.



• GŁOŚNIKI TRACER ECLIPSE – ok. 699 złotych  
• GŁOŚNIKI TRACER CANTANTE – ok. 149 złotych  
• GŁOŚNIKI TRACER PRELUDE – ok. 299 złotych  
• Z-CYBER MACER 128 MB – ok. 225 złotych  
• Z-CYBER TORPEDO 256 MB – ok. 329 złotych  
• Z-CYBER Air-Wave FM MP3 Transmitter – ok. 99 złotych





# As w olympusowym rękawie

Rynek odtwarzaczy MP3 jest podzielony między „jabłuszkowego” i-Pod’a i serię playerów Zen firmy Creative. Jednak już na początku 2005 roku Olympus wprowadzi do sklepów M-robe MR-100, który dzięki nowoczesnym rozwiązaniom i nietuzinkowemu wyglądowi może nieźle namieszać



• Cena: nieznana  
• Premiera: I kwartał 2005  
• WWW: [www.olympus.pl](http://www.olympus.pl)

Ten cyfrowy odtwarzacz audio wyróżniać będzie jedna szczególna cecha – obsługuje się go poprzez czuły, dotykowy panel sterowania. Przyciski i pokręta odejdą w przeszłość, teraz poszczególne funkcje kontrolować będziesz, klikając palcem po monitorku. Urządzenie zapakowano w dysk twardy 5 GB, na którym zmieści się prawie 1200 utworów przy kompresji 128Kb/s. Za transfer na linię komputer – M-robe odpowiada port USB 2.0 High Speed. Stacja dokująca będzie pełnić jednocześnie rolę ładowarki. Wraz z MR 100 otrzymamy słuchawki, miękkie pokrowiec, oprogramowanie m:trip do zarządzania piosenkami i pilota. Poza tymi atrakcjami nie sposób pominąć niezwykle interesującego wyglądu playera. Przypadek on nam do gustu i teraz konkurencja nie prezentuje się już tak efektownie.

M-robe MR 100 ma wszelkie dane ku temu, żeby zarządzić na rynku odtwarzaczy MP3. Jeśli tylko cena nie zostanie wzięta z kosmosu, Olympus może osiągnąć sukces zbliżony do kultowego iPod’a firmy Apple.

# Biurowe „3 hit combo”

Jeśli jakkolwiek firma chce znieść na rynku akcesoriów do komputerów, musi zaskoczyć klientów nietypową ofertą. Tak zrobiła tajwańska Tsunami, która stara się powalczyć o umysły i portfele użytkowników od dawien dawno przyzwyczajonych do produktów dwóch wiodących koncernów. Czy ta sztuka się udała?

3 in 1 Desk Manager firmy Tsunami to zestaw, na który składa się klawiatura, myszka oraz dwa głośniki z panelem sterującym. Całość utrzymana w tonacji czarno-metalowej robi dobre wrażenie i ładnie wygląda na biurku. Klawiatura ma długi czas skoku klawiszy i reakcji na wciśnięcie, co wyklucza wykorzystywanie jej w pracy przez dziennikarzy czy literatów. Osobom piszącym sporadycznie nie powinno to jednak przeszkadzać. Na plus należy zaliczyć dobry profil sprzętu, który nie męczy rąk nawet przy dłuższym użytkowaniu. Klawisze multimedialne działają bez zarzutu. Myszka jest malutka, idealna do damskiej dłoni :-). Wyposażono ją w dwa przyciski i jeden optyczny sensor detekcji ruchu. Podczas przeglądania stron internetowych czy prac biurowych sprawuje się bez zarzutu. Dwa głośniki grają ładnie, chociaż podbicie basów mogłoby być lepsze. Po wciśnięciu przycisku 3D na panelu sterującym przechodzimy w tryb emulacji kina domowego. Trzeba przyznać, że całkiem przyjemnie słucha się koncertów nagranych z dźwiękiem przestrzennym.

Jak sam widzisz, 3 in 1 Desk Manager ma tyle samo wad co zalet. Jest to na pewno idealny prezent dla dziewczyny, która od czasu do czasu lubi pograć w SIM-SY i poszperać w Internecie. Hardcore’owi gracze czy osoby profesjonalnie wykorzystujące komputer powinny rozejrzeć się za czymś z wyższej półki.

• Kolory: srebrny/czarny • Wymiary: 412x175x20 mm • Klawisze dodatkowe: 18 • Cena: n149 PLN • [www.tsunami.com.tw](http://www.tsunami.com.tw)



# Następcy Cordless MX’a atakują

Niedawno Logitech wprowadził do sprzedaży nowe klawiatury, które zwiększają komfort korzystania z komputera

Nowe konstrukcje dostępne są w dwóch bezprzewodowych zestawach: Logitech Cordless Desktop LX 500 i Logitech Cordless Desktop LX 501. Oba kosztują 347 PLN i różnią się kolorystyką: pierwszy jest ciemnoniebieski, a drugi biały. Wykończenie cechują ciekawe, metaliczne akcenty.

Nowe klawiatury są niskie – ustawione na płaskim podłożu liczą 22,3 mm. Wyposażono je w funkcję Zero Degree Tilt, która sprawia, że wszystkie podstawowe rzędy klawiszy mają tę samą wysokość, co mniej męczy nadgarstki. Do funkcji takich jak rejestrowanie mediów i zapisywanie ich na CD dodano parę nowych klawiszy multimedialnych. Dołączone oprogramowanie Logitech MediaLife zapewnia dostęp do muzyki, obrazów i filmów z całego komputera. LX 500 i LX 501 mają też rolę przewijania.



Oba zestawy wyposażone są w mysz optyczną Logitech Cordless Click!. Gryzoń ma kółko Tilt Wheel Plus Zoom, które zapewnia łatwe i dokładne przewijanie w trzech wymiarach: do góry i w dół, w lewo i w prawo oraz do przodu (powiększanie) i w tył (zmniejszanie). Myszka nie jest zbyt precyzyjna, do pracy biurowej jednak w zupełności się nadaje. Jeśli nosisz się z zamiarem zakupu zestawu myszy i klawiatury, trafiłeś pod dobry adres. Ten sprzęt polecamy osobom, które dużo piszą i korzystają z Internetu.

## KONKURS SMS

### Jaki kolor ma Desktop LX 501?

**WYGRAJ!** Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLLT.#, zamiast # wpisując BIAŁY lub NIEBIESKI. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania jednej wiadomości SMS wynosi 1,22 zł z VAT



# Cyfrowa kostka Rubika

Większość najnowszych aparatów cyfrowych wygląda tak samo – srebrne pudełko z obiektywem. Tymczasem nowa propozycja Nikona pokazuje, że w „cyfrowym” wzornictwie jeszcze wiele można poprawić

**N**ikon Coolpix SQ wyróżnia się przede wszystkim nietypową obudową. Po rozłożeniu kojarzy się z kostką Rubika. Obiektyw możemy ustawić w trzech pozycjach – „do góry”, „od siebie” – do robienia normalnych zdjęć – oraz „do siebie”. To trzecie położenie umożliwia dokładne wykadrowanie fotki np. własnej twarzy. Obudowę urządzenia wykonano z trwałego metalu, przez co sprzęt do najłżejszych nie należy. Wielkością przypomina paczkę papierosów, przez co bez problemu mieści się w kieszeni spodni.

Aparat wyposażono w 3-megapikselową matrycę, dzięki czemu można pstrykać zdjęcia w rozdzielczości 2016x1512. Firmowa pamięć Nikona SQ pozwala nagrać filmik o maksymalnej długości 40 sekund. Wyświetlacz LCD jest malutki – zaledwie 1.5 cala. Przy dynamicznym poruszaniu aparatem zachowywana jest płynność obrazu. Menu nie przeładowano nadmiarem opcji, przez co korzystanie z niego naprawdę przyjemnie. Dla początkujących przewidziano tryb auto z 15 programami tematycznymi.

Zarówno ujęcia dzienne, jak i nocne nie sprawiają SQ trudności. Jeśli dopiero zamierzasz zacząć zabawę z fotografią cyfrową, Nikon Coolpix SQ to dobry wybór. Spora ilość dodatków, które otrzymujemy wraz z urządzeniem, sprawia, że za cenę 900 złotych ciężko znaleźć coś lepszego.

• Zoom: 3x optyczny, 4x cyfrowy • Rozdzielczość: 3.1 megapiksel • Rozdzielczość obrazu: 2016x1512 • Pamięć: CompactFlash Type I • Cena: ok. 900 PLN • [www.nikon.pl](http://www.nikon.pl)

# Zabierz zdjęcia ze sobą

Każdy lubi pochwalić się fotkami z wakacji lub imprezy. Co zrobić, jeżeli wywoływanie i drukowanie jest za drogie, a w naszym aparacie nie ma miejsca na trzymanie bogatej kolekcji?



**Z** pomocą przychodzi urządzenie o nazwie Nikon Coolwalker. Jest to 30-gigabajtowy dysk twardy, na którym pomieścimy do 10 tysięcy plików o rozmiarze 2 MB. Urządzenie zaopatrzone w duży, 2.5-calowy wyświetlacz. Aby zaprowadzić porządek w kolekcji, zdjęcia można pogrupować w foldery. Po podłączeniu Coolwalkera do telewizora można urządzić pokaz slajdów w gronie rodziny lub znajomych. A jeśli któreś ze zdjęć szczególnie przypadło do gustu zebranej gawiedzi, można je wydrukować bez potrzeby korzystania z komputera. Warunkiem jest posiadanie drukarki zgodnej z PictBridge. Nad bezpieczeństwem danych czuwa system antywstrząsowy oraz solidna obudowa. Nikon Coolwalker to duże możliwości archiwizacji i wygoda użytkowania. Dzięki takim rozwiązaniom, klasery ze zdjęciami odejdą wkrótce do lamusa. Pod warunkiem, że cena sprzętu spadnie...

• Pojemność 30 GB • Druk bezpośredni, tak (PictBridge) • W zestawie: kabel USB, kabel Audio/Video, zasilacz EH-7, pilot ML-CW1, akumulator litowo-jonowy EN-EL6, miękki futerał CF-CW1, dysk CD-ROM z oprogramowaniem • Cena: 2500 PLN • [www.nikon.pl](http://www.nikon.pl)

# „Debeściak” na blacie

W kategorii kompletów „myszka i klawiatura”, Cordless Desktop MX nie ma sobie równych. Mimo ponad roku na karku, żaden z najnowszych zestawów nie jest w stanie przebić sprzętu Logitecha

**W** skład Cordless Desktop MX wchodzi myszka MX700 wraz z klawiaturą multimedialną z wieloma przyciskami dodatkowymi i rolką internetową. Gryzonia można szybko ładować. Jedna minuta spędzona w ładowarce odbiornika pozwala na cały dzień pracy myszy. 10 minut wystarczy na 7 dni. Cały zestaw korzysta z technologii szybkiej transmisji danych drogą radiową – FastRF. Wysyłany sygnał jest kodowany sprzętowym kluczem. Takie rozwiązanie uniemożliwia podsłuch i rozkodowanie sygnału przez osoby niepożądane. Poza tym Cordless Desktop MX rewelacyjnie wygląda – klawiatura przyciąga wzrok masywną budową i czarną kolorystyką. Elementy dodatkowe są w kolorze srebrnym, przez co sprzęt sprawia nowoczesne wrażenie. Na szczególną uwagę zasługuje pokrętło regulacji głośności na górze klawiatury. Słusznych rozmiarów myszka i ładowarka dopełniają obrazu sprzętu XXI wieku.

Również użytkowanie to sama radość. MX700 nie ma tendencji do nagłych skoków kursora, jak to jest w przypadku niektórych myszek radiowych. Gryzoń ma aż 8 przycisków, które ułatwiają pracę biurową. Można je również zaprogramować w grach, co daje większe poczucie kontroli. Zestaw testowaliśmy w programach FPP i RTS'ach. Zawodowcy i tak wybiorą coś „kabelkowego”, ale do amatorskiego i pół-amatorskiego grania Cordless Desktop MX nadaje się ide-





# Hardcore'owy padzik

Któż nie chciałby zmasakrować paru zombiaków przy pomocy takiego urządzenia?

• Kompatybilny z: Nintendo GameCube • Przyciski: 4-przyciskowy d-pad, gałka analogowa, klawisze A, B, X, Y • Cena: 50 USD



Z okazji zbliżającej się premiery RESIDENT EVIL 4, firma NubyTech przygotowała nie lada gratkę dla fanatyków serii. Jest nią pad, który wygląda jak żółta piła łańcuchowa. A do tego również brzmi jak to straszne urządzenie – dzięki specjalnemu chipowi dźwiękowemu imituje charakterystyczne „warczenie”. Pad-piła sprawia dość makabryczne wrażenie – cały pokryty jest krwią! Po zakończeniu zabawy będzie można umieścić go na podkładce i postawić na półce. Od strony technicznej, nowy pad NubyTech zachowa pełną funkcjonalność kontrolera do konsoli GameCube. Można go obsługiwać za pomocą jednej lub obu dłoni.

Gwarantujemy, że pad skutecznie obroni twoją konsolę i telewizor przed smutnym panem zbierającym abonament radiowo-telewizyjny. Kontroler polecamy fanom serii RESIDENT EVIL i wszystkim miłośnikom horrorów klasy „B”, takich jak „Evil Dead” czy „Noc Żywych Trupów”. Cenę pada-piły ustalono na 50 dolarów amerykańskich.



• Pakiet: Klawiatura + mysz MX 700, mysz MX 900 w wersji Bluetooth • Typ komunikacji: radiowa • Zasięg: 2 metry, 10 m (wersja z Bluetooth) • Podłączenia: PS2/USB • Cena: 504 PLN, 698 PLN (wersja z Bluetooth)

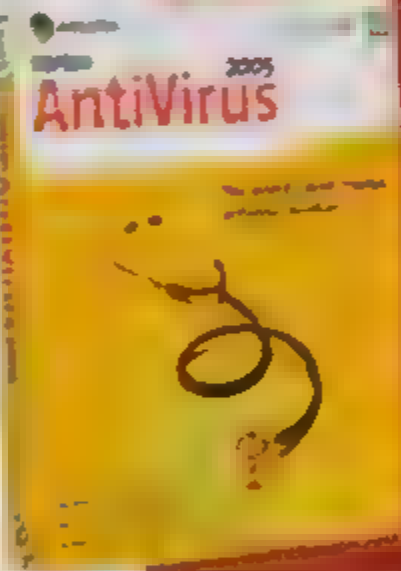
myszki i klawiaturę to spora ekstrawagancja. No cóż, za jakość się płaci – nie będziesz żałował wydanych pieniędzy. O popularności Cordless Desktop MX niech świadczy fakt, że Logitech zdecydował się na wypuszczenie nowej edycji, wyposażonej w moduł komunikacji bezprzewodowej Bluetooth i wyższej klasy myszkę MX 900. Cena wzrosła o prawie 200 złotych, ale ten zestaw może być dobrym początkiem budowy w pełni bezprzewodowego komputera w oparciu o technologię Niebieskiego Ząbka.

## Programy

### Robakomaniacz

Pomyślność gier w sieci internetowej nie zna granic. Korzystając z zasobów Internetu każdy może mieć własny teren, na którym będzie mógł wypróbować różne typy gier. W tym celu nie trzeba mieć nawet bez własnego komputera.

Firma Symantec specjalizująca się w dostarczaniu aplikacji, która chroni nasz komputer przed infekcją, która nazywa się Norton Antivirus 2005. Jest to bardzo skuteczne oprogramowanie, które chroni nasz komputer przed infekcją. Przed wszystkim, oprogramowanie to chroni nasz komputer przed infekcją. Przed wszystkim, oprogramowanie to chroni nasz komputer przed infekcją.



Przebieg infekcji wirusowej, który może być bardzo niebezpieczny, może być bardzo niebezpieczny. Przebieg infekcji wirusowej, który może być bardzo niebezpieczny, może być bardzo niebezpieczny.

WWW: [www.symantec.com](http://www.symantec.com) • Cena: 65 zł lub 89 zł w pakiecie Norton Internet Security, Norton Personal Firewall, Norton Control, Norton Password Control.

# MP3 i w drogę

Przenośne CD playery mają jedną wadę: zmuszają użytkownika do noszenia ze sobą płaćki płyt. Ale od czego mamy odtwarzacze MP3?

• Cena: 169 PLN • WWW: [www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



Do grona producentów przenośnych odtwarzaczy MP3 dołączyła znana wszystkim firma Manta Multimedia. Jej najnowszy produkt, Spirit, może stanowić ciekawą propozycję dla wszystkich, którzy szukają niedrogo, ale przyzwoitego playera. Urządzenie bez problemów radzi sobie zarówno z płytami CD, jak i CD-R oraz RW, co powinno ucieszyć fanów składanek muzycznych. Jak na tak proste w obsłudze urządzenie, miło zaskakuje przyzwoita jakość dźwięku oraz bezprzewodowy pilot. Oczywiście nie zabrakło także systemu antywstrząsowego.

## KONKURS SMS

Odpowiedź na jedno pytanie dzieli cię od wygrania odtwarzacza MP3 Spirit:

**Czy Spirit czyta pliki WMA?**

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLMM.#, zamiast # umieszczając TAK lub NIE. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania 1 wiadomości SMS: 1.22 zł z VAT

Nagrodę funduje Manta Multimedia

# Obcym wstęp wzbroniony

Hej to rarys zdarzyło ci się utracić cenne dane, ktoś ci dorwał się do domowego komputera? Na szczęście te sytuacje już wkrótce staną się „piódmą przeszłości”

Firma Microsoft wypuściła właśnie na rynek Optical Desktop with Fingerprint Reader – myszkę (Wireless Optical) i klawiaturę (Desktop Media Digital Pro) z czytnikami linii papilarnych. Po przerwaniu pracy i odejściu od komputera możemy być spokojni o bezpieczeństwo danych. Jedyną osobą, która może wznowić działanie peceta, jest właściciel określonych linii papilarnych. A te, jak wiadomo, są unikalne dla każdego człowieka. Technologia może przydać się przy logowaniu na strony internetowe – nie trzeba będzie pamiętać tysięcy haseł, wystarczy tylko dotknięcie palca. Jeśli zaś uaktywnisz opcję szybkiego przełączania użytkowników w Windows XP, będziesz mógł używać czytnika odcisków palców do przełączania kont bez wylogowywania z komputera. Sama konstrukcja i działanie tych urządzeń nie odbiegają od standardów, do których przyzwyczaili nas inne produkty giganta z Redmonton.

Myszka i klawiatura Microsoftu mogą być dobrym rozwiązaniem dla firm, które cenią sobie poufność informacji. Przyda się zapewne również i zwykłym użytkownikom „pieców”, którzy mają młodsze rodzeństwo. Niżej podpisany nieraz mało nie wyszedł z siebie, gdy wrócił do domu i przed komputerem zastał młodszą siostrę, a ta właśnie skasowała 10 GB danych, bo chciała zainstalować grę.

• Interfejs: USB • Cena: na Zachodzie ok. 85 USD, w Polsce należy pytać w punktach sprzedaży • [www.microsoft.pl](http://www.microsoft.pl)





# Kosmiczne głośniki

Najnowsza propozycja Creative'a w segmencie głośników biurkowych to dobry dźwięk i świetna stylistyka

**W**ygład głośników I-Trigue 3600 robi wrażenie. Zaokrąglone linie czarnych satelitów ze srebrnymi elementami i metalowymi podstawkami idealnie pasują do pokoju gracza. Również subwoofer, który zwykle leży gdzieś pod biurkiem, może stanąć na widocznym miejscu. W głośnikach satelitarnych zastosowano technologię Acoustic Loaded Module, który powoduje, że dźwięk brzmi bardziej „prze-strzennie”. Ponadto zaopatrzone je w trzy mikromembrany tytanowe, co wpływa pozytywnie na dynamikę i czystość akustyczną. Głośnik basowy wykonano z elementów drewnianych i wydobywające się z niego basy brzmią dobrze. I-Trigue 3600 podłączymy zarówno do komputera, jak i telewizora oraz innych urządzeń audio. Po zestaw powinny sięgnąć osoby, które poszukują dobrej jakości dźwięku i niecodziennej stylistyki. Po raz kolejny Creative udowodnił, że jeśli chodzi o dźwięk, nie ma sobie równych.

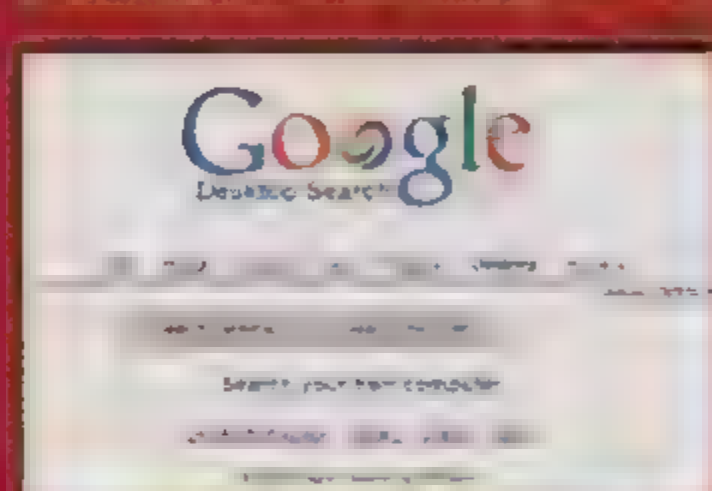


## Programy

### Wyszukiwanie informacji

Proszę, czy nie ma pan dysku? A może chce pan informacji? Nie pamięta pan adresu na stronie internetowej? Nie ma pan dysku? A może chce pan informacji? Nie pamięta pan adresu na stronie internetowej?

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!



Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

Google Desktop 2.0. To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google! To jest kwadrat Google!

# Fenomen iPod'a

Ponad 50 procent rynku odtwarzaczy MP3 należy do iPod'a firmy Apple. Po raz pierwszy zadebiutował w sklepie 3 lata temu i od tego czasu znalazł 6 milionów nabywców. On zdecydowało o jego sukcesie?

**W**ygład iPod'a zaprojektował Jonathan Ive, który postawił przede wszystkim na prostotę. Urządzenie jest niewielkich rozmiarów i bez problemu mieści się w kieszeni. W centralnej części znajdują się cztery przyciski, które w pełni wystarczają do kontroli iPod'a. Na górze znajduje się duży, świecący na niebiesko ekran, który pięknie koresponduje z bielą obudowy. Technicznie player firmy Apple nie zaskakuje. W zależności od wersji, mamy możliwość przechowywania i odtworzenia prawie 10 tysięcy utworów zapisanych w formatach MP3, WMF, WAV, AIFF oraz bezstratnych plikach Apple. Bateria wystarcza na 12 godzin ciągłego grania. Z komputerem sprzęt komunikuje się przy pomocy portów USB 2.0 i Firewire 400.

To, co w dużej mierze zdecydowało o sukcesie iPod'a, nazywa się iTunes. Jest to sklep internetowy, w którym możemy kupować całe płyty bądź poszczególne utwory w wersji elektronicznej. Przez 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu i 365 dni w roku ponad milion utworów w cenie 99 centów za sztukę czeka na klientów. Jest to posunięcie o tyle trafione, że obecnie większość płyt to dwa, trzy dobre kawałki, a reszta stanowi tzw. „zapchajdziurę”. Wraz z zakupem wybranych melodii otrzymujemy prawa do użytku osobistego, także nie ma mowy, że zostaniemy posądzeni o „piractwo”. Łatwość, z jaką ściągamy kawałki z iTunes i przegrywamy z komputera do iPod'a, sprawiła, że nagrywanie płyt z plikami MP3 wygląda jak jazda trabantem obok Bentleya.

Paradoksalnie na popularność iPod'a wpłynęła również jego wysoka cena. Za najtańszy model trzeba zapłacić 300 dolarów, te najbardziej „wypasione” kosztują prawie 400. Apple celowo nie obniża ceny swojego „dziecka”, które dzięki temu kojarzone jest z luksusem i dobrze zarabiającymi mieszkańcami miast. Charakterystyczne białe słuchaweczki w uszach to symbol statusu, przynależności do generacji „iPod”.

iPod jest obecnie na szczycie. Jak długo tam pozostanie, tego nie wie nikt. Konkurencja nie zasypia gruszek w popiele – Microsoft już otwiera sklep internetowy zbliżony do iTunes, Creative atakuje odtwarzaczami z linii Zen, a w styczniu do sklepów trafi rewelacyjnie zapowiadający się m-Robe firmy Olympus. Ale jeśli chodzi o innowacje w zakresie mobilnej muzyki MP3, Apple był pierwszy. I nikt mu już tego nie odbierze.

## Procesor na Antarktydzie

Podkręcanie procesora bez zastosowania dobrego chłodzenia może skończyć się tragicznie. Firma Zalman pomoże zmrozić serce naszego pocie

**C**NPS7700 dostępny jest w wersji miedzianej (Cu) lub aluminiowo-miedzianej (Al-Cu). Dwukolorowa konstrukcja tego drugiego prezentuje się okazale. Spore rozmiary wiatraka i radiatora (odpowiednio 120 i 136 mm) zapewniają przynajmniej kilkustopniowy spadek temperatury procesora. Na plus należy zaliczyć jego cichutką pracę

W trybie Silent, to tylko 25 decybeli. Jeśli jednak myślimy o podkręcaniu, należy go przestawić na pracę normalną, która generuje szumy o częstotliwości do 32 dB. Mimo iż wiatrak zajmuje się głównie chłodzeniem procesora, specjalnie „pocięty” radiator doprowadza chłodne powietrze również do karty graficznej, kości RAM i mostka północnego na płycie głównej.

Wiatrak można zamontować na procesorach Intel (Pentium 4 na gnieździe 775/478) oraz AMD (Sempron i AMD64). Szczególnie polecamy go osobom, których Pentium 4 na jądrze Prescott nagrzewa się do wysokich temperatur, a fabryczny wiatraczek wyje niczym odkurzacz.

Wiatrak: 120 mm • Radiator: 136 mm • Hałas: od 25 dB do 32 dB • Cena: 189 PLN (AlCu), 249 (Cu) • WWW: www.zalman-tech.com/



## KONKURS SMS

Odpowiedz na pytanie i wygraj!

Tryb Silent powoduje

- A) mniejszy hałas B) gorsze chłodzenie  
C) obydwa wymienione efekty

Do wygrania Zalman 7000B-AlCu (x2), 7000B-Cu oraz AeroCool Junior HT-101 i Centurion I Titan

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLZA.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt SMS'a: 1.22 zł z VAT



Kompatybilny z: MAC OS X i Windows XP • Dysk twarde: od 8 GB (mini) do 60 GB (iPod Photo) • Bateria: do 12 godzin • Wersje: klasyczna, mini (najmniejszy, 8 GB HDD), Photo (z aparatem cyfrowym), Special Edition (czarno-czerwona obudowa, z tytuł autografy U2 + cała dyskografia zespołu) • Cena: od 1299 PLN (w zależności od wersji) • www.apple.com.pl



# N-Gage na diecie

Czy to konsola? Czy to telefon? Nie. To po prostu Nokia N-Gage QD. Nowa wersja urządzenia jest już na naszym rynku dostępna od kilku miesięcy i sprawują się całkiem nieźle



**W**ydaje się, że Nokia wreszcie zdecydowała się, w którym kierunku powinien pójść N-Gage. Wersję QD pozbawiono urządzeń takich jak odtwarzacz MP3 i moduł radia FM, dzięki czemu da się wreszcie normalnie rozmawiać przez telefon. Przy okazji, nowe wcielenie konsoli Nokii jest bardziej obłe i mniejsze od poprzedniczki. Lepiej też trzyma się je w dłoniach, a gumowe obicie po bokach chroni przed uszkodzeniem w razie upadku.

Ekran jest duży i czytelny. Menu urządzenia zaprojektowano w bardzo funkcjonalny sposób – wszystkie opcje dostępne są przy minimalnej ilości kliknięć. Fajnie wygląda pisanie SMS'ów – na białym ekranie pojawiają się poziome niebieskie paski, co przypomina stare zeszyty w linie.

Od czasu premiery pierwszej wersji N-Gage'a lista gier znacznie się wydłużyła. Na konsolkę pi-szą gry wszyscy czołowi producenci i trzeba przyznać, że są to całkiem udane odpowiedniki „dorosłych” wersji. Do wyboru mamy 45 tytułów obejmujących wszystkie najpopularniejsze gatunki. I wreszcie nie trzeba demontować połowy telefonu, żeby włożyć dysk z grą. Teraz mamy na dole specjalne gniazdo. Zabawa jest naprawdę przyjemna – dzięki dużemu wyświetlaczowi i niezłemu chipowi dźwiękowemu na graniu może zlecieć parę ładnych godzin.

Mając Nokii N-Gage QD w ręku na pewno wyróżnisz się w tłumie. Rozważając zakup tego niecodziennego urządzenia, musisz zdać sobie sprawę tylko z jednego – na rynku jest wiele dużo lepszych telefonów i wiele dużo lepszych konsol przenośnych.



• Wyświetlacz: 4096 kolorów  
• Rozdzielczość: 176x208 pikseli  
• Waga: 143 g (z baterią standardową)  
• Wymiary: 118 x 68 x 22 mm, 123 cm<sup>3</sup>  
• Cena: 1099 PLN  
• [www.nokia.pl](http://www.nokia.pl)

# Mobilne centrum multimedialne

Naładowana nowinkami technicznymi niczym paker sterydami, modna jak Arkadiusz, a wyglądem zbliżona do piłki rugby – oto Nokia 7600, najnowsza propozycja fińskiego koncernu

**N**okia 7600 to połączenie telefonu, kamery i aparatu cyfrowego w nietypowej obudowie. Wewnątrz drze-mią najnowsze zdobycze techniki. Mamy możliwość wykorzystania Sieci WCDMA, gdzie dane przesyłane są z szybkością dochodzącą do 384 Kb/s. To gwarantuje płynny dostęp do transmisji strumieniowych i szybkiego pobierania danych. Przeglądarka XHTML umożliwia korzystanie z mobilnego Internetu. Z innymi urządzeniami telefon może łączyć się poprzez port podczerwieni, Bluetooth lub USB. Dla relaksu zagramy w gry Java. Rozkład funkcji Nokii 7600 z ikonami w menu głównym jest logiczny i przyjazny użytkownikowi. W połączeniu z nietypową klawiaturą, którą obsługujemy jedną lub obiema rękami, menu zapewnia szybki dostęp do różnych funkcji. Z kamery w telefonie Nokia 7600 korzysta się tak jak ze zwykłego urządzenia tego rodzaju: aby zrobić zdjęcie lub nagrać plik wideo, wystarczy nacisnąć specjalny przycisk u góry telefonu. Sprzęt ma trzy zaprogramowane tryby pracy – standardowy, portretowy i nocny. Ten ostatni umożliwia rejestrowanie obrazu przy słabym oświetleniu. Jeśli zechcesz zrobić zdjęcie sobie, możesz użyć samowyzwalacza. Sporych rozmiarów wyświetlacz charakteryzuje się 65 000 paletą kolorów oraz szerokimi kątami widzenia.



Nokia 7600 umożliwia słuchanie plików muzycznych MP3 i AAC. Fajnym patentem będzie zapewne opcja dokupienia specjalnych obudów ze skóry i tkanin.

Nokia reklamuje swoje najnowsze dziecko jako „wyrazisty symbol ery mobilności”. Cokolwiek miałoby to znaczyć, wydanie prawie 2000 PLN na telefon to za dużo dla statystycznego Polaka. 7600 prezentuje się świetnie, ale chyba warto poczekać, aż któryś z operatorów wprowadzi go na rynek po atrakcyjnej cenie.

• Waga: 123 g (z baterią litową)  
• Wymiary: 87 mm x 78 mm x 18,6 mm, 103 cm<sup>3</sup>  
• Rozdzielczość zdjęć/wideo: 640x480/128x96 pikseli  
• Wyświetlacz: 65 536 kolorów, 128x160 pikseli  
• Cena: 1999 PLN  
• [www.nokia.pl](http://www.nokia.pl)



## KONKURS SMS

## do wygrania

Odpowiedź na jedno pytanie dzieli cię od wygranej:

Lampkę Sunartis EverLight ładuje się poprzez...

- A) moczenie w wodzie
- B) machanie nią
- C) podgrzewanie w piecyku

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.LA.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt wysłania SMS'a wynosi 1.22 zł z VAT

JOYSTICKI

MYSZKI

KLAWIATURY

LATARKI

PADY

KIEROWNICE





C100

# Kolejne MuVo w rodzinie odtwarzaczy MP3 Creative

**Możliwości poszczególnych modeli przedstawiają się następująco:**

- wersja 128 MB – do 2 godzin (30 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 4 godziny (60 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 256 MB – do 4 godzin (60 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 8 godzin (120 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 512 MB – do 8 godzin (120 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 16 godzin (240 utworów) muzyki w formacie WMA;
- wersja 1 GB – do 16 godzin (240 utworów) muzyki w formacie MP3 lub 32 godziny (480 utworów) muzyki w formacie WMA.

Jeżeli marzy ci się funkcjonalny i do tego atrakcyjnie wyglądający player MP3, powinności zainteresować się właśnie którymś z poniższych urządzeń

UKF z opcją ręcznego i automatycznego wyszukiwania stacji oraz możliwością zapamiętania 32 ustawień. Jedna bateria AAA zapewnia 15 godzin ciągłego odtwarzania. Złącze USB 2.0 gwarantuje szybkie przegrywanie plików metodą „przeciągnij-upuść”. Dołączone do odtwarzacza oprogramowanie Creative MediaSource umożliwia konwersję plików na komputerze oraz zarządzanie zbiorami muzycznymi.

Podane pojemności obliczono na podstawie czterominutowych utworów z bitrate 128kbps (format MP3) lub 64kbps (format WMA).

Nowym modelem jest również MuVo C100, przeznaczony dla osób prowadzących aktywny tryb życia. Odporna na wodę, powleczone gumą obudowa, oprócz odtwarzacza plików MP3/WMA kryje radio UKF oraz inteligentny stoper z funkcją odliczania w dół. Można więc słuchać ulubionej muzyki lub radia, mierząc jednocześnie czas podczas sesji treningowej lub innej aktywności sportowej.

Standardowa wersja MuVo C100 wyposażona jest w pamięć o pojemności 256 MB. Pozwala ona przechowywać około 60 czterominutowych utworów w formacie MP3 (bitrate 128kbps) lub 120 w formacie WMA (bitrate 64 kbps). Maksymalny czas działania na jednej baterii AAA wynosi 18 godzin. Złącze USB 2.0 umożliwia błyskawiczne dodawanie nowych plików – rzecz bardzo przydatna, jeżeli chce się zmienić listę utworów tuż przed wyjściem na trening! Pamięć można powiększyć aż do 768 MB dzięki gniazdu rozszerzenia na karty SD i MMC. Pozwala to pomieścić do 180 utworów w formacie MP3 lub 360 utworów w formacie WMA.

**Odtwarzacz MuVo V200 dostępny będzie na rynku w cenie:**  
 • MuVo V200 128 MB – 419 PLN brutto • MuVo V200 256 MB – 499 PLN brutto • MuVo V200 512 MB – 649 PLN brutto • MuVo V200 1 GB – 839 PLN brutto

V200

Firma Creative wprowadza na rynek kolejny model odtwarzacza MP3 z rodziny MuVo. MuVo V200 występuje w wersjach o pojemności 128, 256, 512 MB i 1GB. Cała linia odtwarzaczy oferuje wbudowane radio UKF, mikrofon oraz odtwarzacz plików MP3 i WMA – w stylowej, białej, połyskującej obudowie z kontrastującym, kolorowym wyświetlaczem. Podobnie jak inne produkty z rodziny MuVo, V200 to niewielki, lekki, dwuczęściowy odtwarzacz składający się z modułu baterii i odtwarzacza w atrakcyjnej, zwartej i bardzo lekkiej obudowie.

Odtwarzacz jest wyposażony we wbudowany mikrofon – może więc służyć jako podręczny dyktafon. Ma także radio

## 0 jeden bajer za dużo

Zestaw składający się z klawiatury i myszy o nazwie Logitech diNovo Cordless Desktop for Notebooks przeznaczony jest głównie dla osób przyzwyczajonych do klawiatury notebooka – jej konstrukcja i działanie (skok klawiszy) jest identyczny z tym, jaki występuje w komputerach przenośnych. Również wzornictwo jest ciekawe, przemyślane i miłe dla oka. Diabeł tkwi jednak w szczegółach.

DiNovo Cordless Desktop to urządzenie bezprzewodowe. Nie zabrakło również klawiszy dodatkowych uruchamiających przeglądarkę internetową, program pocztowy, wyszukiwarkę plików, umożliwiających kontrolę nad odtwarzaczem plików multimedialnych, regulację głośności oraz wyłączenie komputera. Logitech poszedł nieco dalej – dodatkowy klawisz F-lock powoduje zmianę standardowego działania klawiszy funkcyjnych F1-F12 na przypisane przez użytkownika.

Dołączone do zestawu oprogramowanie pozwala na konfigurację i dostosowanie działania praktycznie każdego dodatkowego przycisku, zaś samo korzystanie z klawiszy multimedialnych sygnalizowane jest na ekranie monitora. Warto również wspomnieć o możliwości włączenia szyfrowania transmisji danych z klawiatury.

Klawiatura numeryczna jest oddzielnym elementem zestawu. Pełni ona dwie role – klasycznego bloku numerycznego i – po przełączeniu – kalkulatora. Na wbudowanym wyświetlaczu LCD wyświetlana jest aktualna data, godzina oraz temperatura w pomieszczeniu. Szkoda tylko, iż zegarek nie synchronizuje się automatycznie po podłączeniu zestawu do komputera. Na klawiaturze numerycznej umieszczone są również przyciski do sterowania odtwarzaczem multimedialnym i do regulacji głośności. Na płytce znajduje się oprogramowanie do zarządzania i odtwarzania plików multimedialnych.

Logitech jednak nieco przekombinował. Irytujące są przede wszystkim zmiany w układzie klawiszy – krótki

Oto urządzenie dla tych, którzy kochają futurystyczne, odjechane gadżety i do tego nie muszą liczyć się z kasą

lewy „Shift”, obok którego wpakowano przycisk wstawiający znak „<” lub „>”, odwrócony „Enter”, wydłużony „Delete” i przeniesiony rząd wyżej klawisz „Insert”. Dla nowego użytkownika takie zmiany mogą być niezauważalne, jednak dla kogoś, kto z komputerami ma do czynienia od dawna, jest to dość duża wada. O korzystaniu z klawiatury w zasadzie mogą zapomnieć użytkownicy systemów Windows 98/ME czy Linuksa – niektóre funkcje sprzętu wykorzystać można jedynie pracując pod kontrolą Windows 2000/XP. Zapomnieć też można o wprowadzaniu dodatkowych znaków metodą lewy „Alt” + kombinacja czterech cyfr z klawiatury numerycznej (np. znaku {r} – kombinacją „Alt” + 0174) – sterownik po prostu na to nie pozwala. Ciężko również polecać ten zestaw graczom. Po pierwsze, do grania w szybkie gry nie zachęca skok klawiszy. Po drugie, klawiatura lubi się „pogubić” przy naciśnięciu jednocześnie trzech lub więcej przycisków. Dzieje się tak najczęściej w sytuacji, gdy naciska się dwa klawisze na części alfanumerycznej i dodatkowy na bloku numerycznym. Kolejny zgrzyt – klawiatura alfanumeryczna ma możliwość regulacji kąta nachylenia. Klawiatura numeryczna – już nie. Dołączona do zestawu myszka również nie jest ani specjalnie wygodna, ani funkcjonalna – jej niewielkie rozmiary nie sprzyjają precyzyjnemu sterowaniu.

Jeżeli ktoś ma ochotę kupić ładnie wykonany gadżet, nie jest zbyt zapalonym graczem, pracuje w systemie Windows 2000/XP i co najważniejsze – stać go na to – będzie z diNovo zadowolony. Jednak dla gracza znacznie bardziej użyteczna będzie tradycyjna klawiatura i mysz np. MX700 lub MX1000.

• Cena ok. 1000 PLN •  
[www.logitech-sklep.pl](http://www.logitech-sklep.pl)



# Więcej mocy

W dzisiejszych czasach każde źródło mocy jest na wagę złota. GP Batteries wychodzi na przeciw wszystkim małym i dużym użytkownikom sprzętu

**C**oraz większa ilość urządzeń bezprzewodowych wymaga zasilania, którego nie może pobrać w tradycyjny sposób – czyli ze złącz na płycie głównej. Warto się wtedy zaopatrzyć w komplet akumulatorów i ładowarkę.

Jednym z testowanych przez nas urządzeń była ładowarka PowerBank Torch 4-in-1. Przy jej zakupie nabywca otrzymuje cztery akumulatory o pojemności 2000 mAh. Całość jest wykonana solidnie – rzec by można, że wręcz za solidnie. Do wyciążenia akumulatorów potrzeba albo długich i mocnych paznokci, albo małego płaskiego śrubokręta – tak mocno tkwią na swoich miejscach. Nie jest to oczywiście wada. Ładowarka może również pełnić trzy dodatkowe funkcje – przy podłączeniu jej do gniazdka sieciowego i przestawieniu jednego przełącznika otrzymujemy małą lampkę nocną. Odłączona od zasilania, ale z włożonymi, naładowanymi akumulatorami może również służyć jako podręczna latarka. Cztery diody zapewniają całkiem sporo światła. Torch 4-in-1 wyposażono również w specjalne światło awaryjne, które w przypadku braku napięcia w sieci włącza się automatycznie.

Oczywiście do pełnego naładowania akumulatorów nie wystarczy kilka minut (przykładowo: 4 akumulatory o pojemności 2000 mAh ładują się ponad 13 godzin). Niemniej jednak zakup takiego urządzenia bardzo szybko się zwróci, szczególnie jeżeli korzystasz z dużej liczby urządzeń przenośnych. Solidność wykonania i dodatkowe funkcje pozwalają z czystym sumieniem polecić ten produkt.



## Programy

### Trójwymiarowe wideo

Jest to pierwszy na świecie program trójwymiarowy do obsługi kart graficznych. Przed tym 3D Master Kit, czyli karta graficzna, która do działania wymagała trójwymiarowego monitora.

W skład zestawu wchodzi również program 3D Master Kit, który umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów. Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI. Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

Program ten jest przeznaczony dla użytkowników kart graficznych NVIDIA GeForce 2 i 4. Program ten umożliwia tworzenie trójwymiarowych obrazów w formacie AVI.

# Bezprzewodowa kontrola

Jeżeli do tej pory nie miałeś najlepszych doświadczeń podczas grania przy użyciu padów, wypróbuj RumblePad 2!

**J**ako że okres przedświąteczny jak żaden inny sprzyja zakupom nowych gadżetów do pecetów, postanowiliśmy zaprezentować jedną z możliwych opcji wydania pieniędzy – Logitech Cordless RumblePad 2. Kształt pada był wyraźnie wzorowany na wersji z PlayStation, identyczne jest również rozmieszczenie przycisków. Dzięki temu pad leży w dłoniach wręcz idealnie, a osoby przyzwyczajone do grania na konsoli nie będą miały żadnych problemów z przesiadką na pecetową odmianę. RumblePad 2 charakteryzuje się wysoką jakością materiałów i starannym wykonaniem. Masywna konstrukcja wykonana jest z odpornego na uderzenia plastiku o bardzo ciekawą fakturę – lekko chropowatej, ale jednocześnie nie szorstkiej. Dzięki temu nawet po kilku godzinach grania pad nie wyslizguje się z rąk. To samo odnosi się do manetek pokrytych imitującą skórę gumą, które zapewniają bardzo dobre przyleganie kciuka i zapobiegają jego ześlizgiwaniu się. Jeśli chodzi o wibracje, tutaj również nie ma się do czego przyczepić. Są wyraźne i równomiernie rozłożone – ma się wrażenie, że wibruje całe urządzenie, a nie tylko jego fragmenty. Największym zaskoczeniem była dla mnie waga sprzętu. Po włożeniu baterii (dwa paluszki AA – od razu w zestawie) RumblePad 2 wydał mi się ciężki i nieporęczny – ale tylko do momentu rozpoczęcia zabawy. Pad jest idealnie wyważony, a ciężar jest po prostu niewyczuwalny i to nawet po kilkugodzinnym graniu.

Logitech Cordless RumblePad 2 jest urządzeniem bezprzewodowym – koniec z przeszkadzającym i wiecznie plączącym się kablem. Kontroler ma zasięg do 9 metrów, więc jak na komputery PC wystarczający. Połączenie radiowe o paśmie 2.4GHz gwarantuje również brak opóźnień podczas najbardziej nawet dynamicznych gier. Pad doskonale sprawdził się przy kilkugodzinnym graniu w LOTR: POWRÓT KRÓLA, FIFA 2005 i NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2. Dołączone do urządzenia oprogramowanie umożliwia stworzenie odpowiednich profili dla każdej z uruchamianych gier. Dzięki temu nie trzeba za każdym odpaleniem programu od nowa konfigurować ustawień przycisków czy manetek.

Jedynym drobnym mankamentem tego urządzenia jest odbiornik fal radiowych. Podłączana do portu USB kosteczka ma zbyt krótki kabel, by można ją było umieścić w dowolnym miejscu. Ponadto, moim zdaniem, jest za lekka i delikatna. Wystarczy chwila nieuwagi i odbiornik ląduje na podłodze.



## KONKURS SMS

Odpowiedź na jedno pytanie dzieli cię od wygranej:

Ładowarka GP PowerBank Torch może działać jako:

A) lampka nocna B) radio C) MP3 player

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.GP.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia. Koszt SMS'a - 1.22 zł z VAT

## do wygrania

1x ładowarka GP PowerBank U-SMART + kubek



1x ładowarka GP PowerBank TRAVEL + kubek



1x ładowarka GP PowerBank QUICK 2 + kubek



Nagrody funduje GP Battery (Poland) www.powerbank.pl

WWW: <http://www.logitech.pl>  
Dane: 495 PLN

Game: 195 PLN  
[www.logitech-sides.pl](http://www.logitech-sides.pl)



## NO FUN TODAY, SORRY

Dwa tysiące czwarty – niewiele warty

Zbliża się koniec roku, o którym generalnie niewiele dobrego można powiedzieć. W polityce afery, po których przynajmniej lewa część naszego sejmu (piszę specjalnie z małej litery, bo o tym żalonym cyrku inaczej pisać nie można) powinna siedzieć w pierdlach. Rząd podejmuje decyzje godne idiotów, zajmując się głównie tym, jak zabrać kasę uczciwym ludziom i rozdać ją różnym aferzystom albo popaprańcom. Urzędy skarbowe rujnują uczciwych przedsiębiorców, policja ucieka przed bandytami albo po prostu zostawia w ich władaniu całe dzielnice miast (np. Nowa Huta).

W sporcie ponieśliśmy niemal same klęski, wystarczy przypomnieć żalony występ Polaków w Atenach (bo Otylia J. oraz Robert K. sami wiosny nie uczynią), a szef komitetu olimpijskiego Naszczy-w-Paszczyk uznał, że wszystko jest OK i nie raczył podać się do dymisji. Polskie drużyny piłki kopanej skompromitowały się w sposób wręcz niepojęty, zwłaszcza Wisła Kraków, która przerzuciła dwumecz z kelnierami z Gruzji.

Jeden niewielki opadzik śniegu potrafił sparaliżować całe miasta oraz trakcje kolejowe i drogi, bo drogowców jak zwykle „zaskoczył nagły atak zimy”.

Generalnie, zaczynam się coraz bardziej wstydić, że żyję w takim kraju: skorumpowanych i głupich polityków, z przypominającym operetkową postać prezydentem-karykaturą, którego interesuje głównie, czy mu rośnie czy opada (poparcie w sondażach). Z policją, która nie może mnie obronić, rządem, któremu zależy przede wszystkim, by mnie okraść, urzędnikami załatwiającyymi sprawy długo, nieudolnie i za łapówki. W kraju wiecznie pijanych lekarzy, gdzie zdarza się, iż pogotowie zamiast ratować – morduje. W kraju, w którym 99 procent mieszkańców nie stać na adwokata tylko dlatego, że adwokaci strzegą swych nadmuchanych do nieprzytomności przywilejów.

I jedyne, co nas może pocieszyć, to fakt, że na Białorusi jest jeszcze gorzej. Tylko czy to wystarczający powód, żeby patrzeć z nadzieją w 2005 rok?

Randall Smutny i Zgorzkniały

### czytelnicy pytają...

#### Joel odpowiada

• Mam takie pytanie. Odtóż kupiłem wasze czasopismo z grą **TOMB RAIDER IV**. Mam konsolę PlayStation 2 i mi nie działa. Pewno dlatego, że to gra na PC. Czy można ją jakoś uruchomić na konsoli? \*

• Nie, niestety to niemożliwe!  
• Mam kolegę, który ma nagrywarke DVD. Może on jakoś może pomóc?

• To nie nie da.  
• To po cholere mi ta gra?

# FUN

## Pożegnanie z Afryką

Mąż wyjechał na wakacje do Afryki. Po powrocie do domu nic nie mówi. Żona się martwi, ale czeka. Mija tydzień, mąż cały czas milczy. Mija miesiąc – cisza. Dwa miesiące – nic.

Żona w końcu pyta:

– Kochanie, odkąd wróciłeś, nic nie mówisz. Powiedz, co się stało.

– Wiesz skarbie, tam w Afryce zgwałcił mnie goryl...

– Nie martw się! Ja nikomu nie powiem, a przecież goryl też nie mówi.

– No właśnie. Nie mówi, nie pisze, nie dzwoni...

## Genialny prezes

Podczas pożegnania polskich olimpijczyków prezes PKOl zaczyna czytać przemówienie:

– O, o, o...

Podbiega do niego asystentka i mówi:

– Panie prezesie, to są kółka olimpijskie.

Tekst jest poniżej.

## Wdzięczni kierowcy

W centrum Warszawy facet stoi w olbrzymim korku już dobre pół godziny. Kolejka wcale się nie przesuwają. Widząc za oknem przechodzącego policjanta otwiera okno i pyta:

– Co się stało, dlaczego tak długo stoimy?

– Na środku skrzyżowania usiadł Marek Pol – minister do spraw infrastruktury – i powiedział, że jeśli każdy kierowca nie zapłaci 180 złotych za winietkę, to on obleje się benzyną i podpali, a ja właśnie zbieram składkę, żeby pomóc w tym wszystkim...

Kierowca dziwi się, że ktoś chce dawać pieniądze takiemu nieudacznikowi jak Pol i pyta:

– No to ile już pan uzbierał?

– Jakies piętnaście litrów.

## Wir pracy

W państwowym zakładzie nastał nowy dyrektor. Zwołał zebranie wszystkich pracowników:

– Od teraz nastają nowe porządki. Sobota i niedziela są wolne, bo to weekend. W poniedziałek odpoczywamy po weekendzie. We wtorek przygotowujemy się psychicznie do pracy. W środę pracujemy. W czwartek odpoczywamy po pracy. W piątek przygotowujemy się do weekendu. Czy są jakieś pytania?

– Długo będziemy tak zapieprzać?

## Pamiętnik żołnierza USA

Poniedziałek: Pilem z Polakami!

Wtorek: Chciałbym umrzeć...

Środa: I znowu pilem z Polakami!

Czwartek: Żałuję, że we wtorek nie umarłem...

## W Łodzi

W autobusie jedzie kompletnie pijany facet. Nagle spadło mu coś na głowę, ocknął się i rzuca do gościa obok:

– Przepraszam, gdzie my jesteśmy?

– W Łodzi – odpowiada facet.

– No to to wiem! Ale dokąd płyniemy?

## Pamiętnik studenta:

Poniedziałek: Jestem głodny!

Wtorek: Jestem głodny!!

Środa: Jestem głodny!!!

Czwartek: HUUUUURAA!!!

Dostałem stypendium!!!

Piątek: Nic nie pamiętam.

Sobota: Nic nie pamiętam.

Niedziela: Jestem głodny!!!!

## Polski drwal

Kanadyjczyk pyta Polaka:

– Gdzie się tak nauczyłeś rąbać drzewa?

– Na Saharze.

– Ej, kłamiesz! Przecież Sahara to pustynia!

– No, teraz już pustynia...

## Ksiądz pomoże!

Przychodzi babcia do księdza i mówi:

– Proszę księdza, ja bardzo chciałabym ochrzcić kota.

– Czy pani zwirowała? – mówi ksiądz.







## Ksiądz – patriota

Do spowiedzi przystępuje pewien mężczyzna i mówi księdzu, że uprawiał seks z nieletnią.

– Pewnie ona cię sprowokowała, synu – mówi ksiądz wyrozumiale.

– Oczywiście, proszę księdza – zgadza się facet.

– Odmów dziesięć zdrowasiek i masz rozgrzeszenie – uśmiecha się duchowny.

Chwilę później do konfesjonału podchodzi inny wierny i mówi, że uprawiał seks ze staruszką.

– Pewnie to był jej ostatni raz w życiu, więc zrobiłeś dobry uczynek. Dziesięć zdrowasiek i masz rozgrzeszenie.

Następny mężczyzna w kolejce zwierza się, że uprawiał seks z księdzem z sąsiedniej parafii. Na to ksiądz, uderzając pięścią w konfesjonał:

– Tu jest twoja parafia i tu jest twój ksiądz!

## Zapłata

Wchodzi ojciec Rydzki do salonu Maybacha, wsiada do najdroższego z aut i odjeżdża. Biegną za nim właściciel salonu i sprzedawca i krzyczą:

– A co z zapłatą?!

Na to ojciec dyrektor wychyla się przez elektrycznie opuszczaną, kuloodporną

szybę i mówi:

– Bóg zapłać!

## Najprawdziwsza prawda

Ksiądz opowiada: „Idę przez las, a tu patrzę, na kamieniu siedzi mała, zielona żabka. Patrzy na mnie smutnym wzrokiem i nagle zaczyna mówić ludzkim głosem: <pocaluj mnie, dobry człowieku! Jestem piękną księżniczką zakłęta w żabę i odczaruje mnie twój pocałunek!>. Wtedy ja, jako że powinno się nieść pomoc bliźnim, podniosłem ją, przytulilem i pocałowałem. Huknęło, błysnęło i żabka przemieniła się! Ale nie w piękną księżniczkę, a w czterastoletniego ministranta! I taka właśnie jest najprawdziwsza prawda, Wysoki Sądzie, a nie to, co ten gówniarz opowiada!!!”





## Martwa mamusia

Blondynka przyszła do pracy zrozpaczona i zapłakana. Szef, zaniepokojony jej stanem, pyta: „Co się stało?”. Blondynka odpowiada: „Dzisiaj o świcie dostałam telefon i powiedziano, że umarła moja mamusia”. Szef, jako człowiek pocziwy, zmartwił się i mówi: „Weź sobie wolny dzień, odpocznij, zrelaksuj się, dojdź do siebie”. Ale blondynka postanowiła zostać, gdyż uważała, że lepiej jej będzie zająć się bieżącymi obowiązkami niż samej siedzieć w domu.

Minęło kilka godzin i szef postanowił sprawdzić, co słychać u jego pracownicy. Zajął jej pokój, a blondynka rozhisteryzowana, szlocha, płacze i dostaje spazmów. „Boże, co się stało?” – woła szef – „czy mogę ci jakoś pomóc?”. „Nie!” – odpowiada blondynka – „przed chwilą dzwoniła moja siostra. Okazało się, że jej mama też umarła!”.

## Blond-wilk

– Czy słyszałeś przypowieść o blond-wilku, który wpadł w sidła kłusownika?

– Tak, odgryzł sobie trzy nogi, ale nadal był uwięziony...

## Smutny zabieg

Facet z pięknym psem przychodzi do weterynarza i mówi:

– Proszę obciąć psu ogon.

Weterynarz na to:

– Szkoda, taki piękny pies.

Właściciel:

– Proszę nie dyskutować tylko ciąć.

– Ale dlaczego?

– Przyjeżdża do nas teściowa i w domu ma nie być żadnych oznak radości!

## Łódzkie pogotowie

Jedzie pacjent karetką i słyszy, jak pielęgniarz informuje kostnicę oraz zakład pogrzebowy, że przywozi trupa. Pacjent woła przerażony: „Przecież ja jeszcze nie umarłem!”. Pielęgniarz odwraca się w jego stronę z uśmiechem: „A myśmy jeszcze nie dojechali!”.

## Lekarskie dylematy

Doktor Kowalski bije się z myślami:

– Przecież nie jestem pierwszym lekarzem, który sypia ze swoją pacjentką. I po mnie na pewno jeszcze wielu lekarzy będzie sypiać ze swoimi pacjentkami...

Tracę uspokoił sumienie, ale nagle w jego głowie odezwał się wewnętrzny głos:

– No tak, Stefan, ale ty jesteś przecież weterynarzem...

## Ciąża i Jaś

Siedzi na ławce pani w ciąży, podchodzi do niej maly Jaś i pyta:

– Co pani tam ma? – wskazując na brzusek.

– Dziecko.

– A czy pani je kocha?

– Tak.

– To dlaczego pani je zjada?



## Pomocny Jaś

Przychodzi Jasio do tatusia i pyta się go:

– Tatusiu... może pomóc ci w czymś?

A tato:

– Tak, pomaluj okna.

Po godzinie Jasio przychodzi i ponownie pyta:

– A ramy też?

## Siostra Jasia

Jasio pyta ojca:

– Tato, co to jest bezpieczny seks?

– Bezpečny seks... hmmm... No... to jest twoja siostra Jasiu.

– Tyle że ja nie mam siostry.

– No właśnie...

## Jaś i zwierzątka

Mały Jasio właśnie zasypywał dziurę w ogrodzie, kiedy zobaczył go sąsiad.

– Co robisz Jasiu?

– Moja złota rybka nie żyje – odparł płaczliwie chłopiec. – Właśnie ją pochowałem.

– Ale przecież ta dziura jest o wiele za duża dla rybki!

– Bo rybka jest wewnątrz pańskiego głupiego kota!

## Ostatnia szansa

Wraca mąż z polowania, a tu żona z kochankiem w łóżku.

– Wylaż z łóżka! – krzyczy mąż do kochanka.

Kochanek wyskakuje i zasłania dłońmi swoje klejnoty. Mąż ze spokojem celuje z dwururki.

Kochanek krzyczy:

– Nie wyglupiaj się, daj szansę!

Na to mąż do kochanka:

– No dobra, możesz je rozbujać!

## Jaś i aniołki

Siedzi Jaś w kościele, zawzięcie macha i kręci różańcem, podchodzi ksiądz i mówi:

– Jasiu, nie kręć tak tym różańcem, wyobraź sobie, że na każdym z jego koralików siedzi mały aniołek.

Oczywiście Jaś przestaje. Ale kiedy ksiądz odchodzi, chłopiec patrzy na trzymany w palcach różaniec i mówi:

– No to teraz się k... trzymajcie!!!

## Prezenty, prezenty...

1. Rzecz się dzieje w Afryce w Święta Bożego Narodzenia. Pod murem siedzą afrykańskie dzieci, które nie jadły nic od tygodnia. W pewnym momencie zjawia się Święty Mikołaj i pyta:

– Dzieci zjadły grzecznie obiadek?

Dzieci patrzy na niego ze zdziwieniem, głodne, jedno z nich się wychyla i odpowiada:

– Nieee, biedne dzieci nie jadły obiaduuu.

Na co Mikołaj:

– Dzieci obiadu nie jadły! A to nieladnie! Prezentów nie będzie!

2. – Mamusiu, ja chcę ciasteczko!

– Są na stole, weź sobie...

– Mamusiu, ale ja nie mam rączek!

– Nie ma rączek, nie ma ciasteczka!

## Dobrobyt?

Optymista i pesymista rozmawiają o rządach SLD.

Optymista: – Jak tak dalej pójdzie, to będziemy jeść gówno.

Pesymista: – Obawiam się, że nie dla wszystkich starczy...

## Nie ma jak faceci

Ilu potrzeba mężczyzn, by wkręcić żarówkę?

– Pięciu. Jednego by ją wkręcił, czterech pozostałych, żeby słuchali, jak się tym chwali.

## Francuska odwaga

1. – Ilu potrzeba Francuzów, aby obronić Paryż?

– Nie wiadomo. Do tej pory nigdy tego nie próbowano.

2. – Dlaczego w Eurodisneylandzie zaprzestano pokazów sztucznych ogni?

– Bo za każdym razem pracownicy Eurodisneylandu w panice szukali niemieckich turystów, żeby im się poddać.

3. – Dlaczego udział Francji w wojnie w Iraku jest kluczowy?

– Ktoś musi nauczyć Irakijczyków, jak się poddawać.

4. – Dlaczego ulice w Paryżu otoczono szpalami drzew?

– Żeby niedługo ludzie bin Ladena mogli defilować w cieniu.





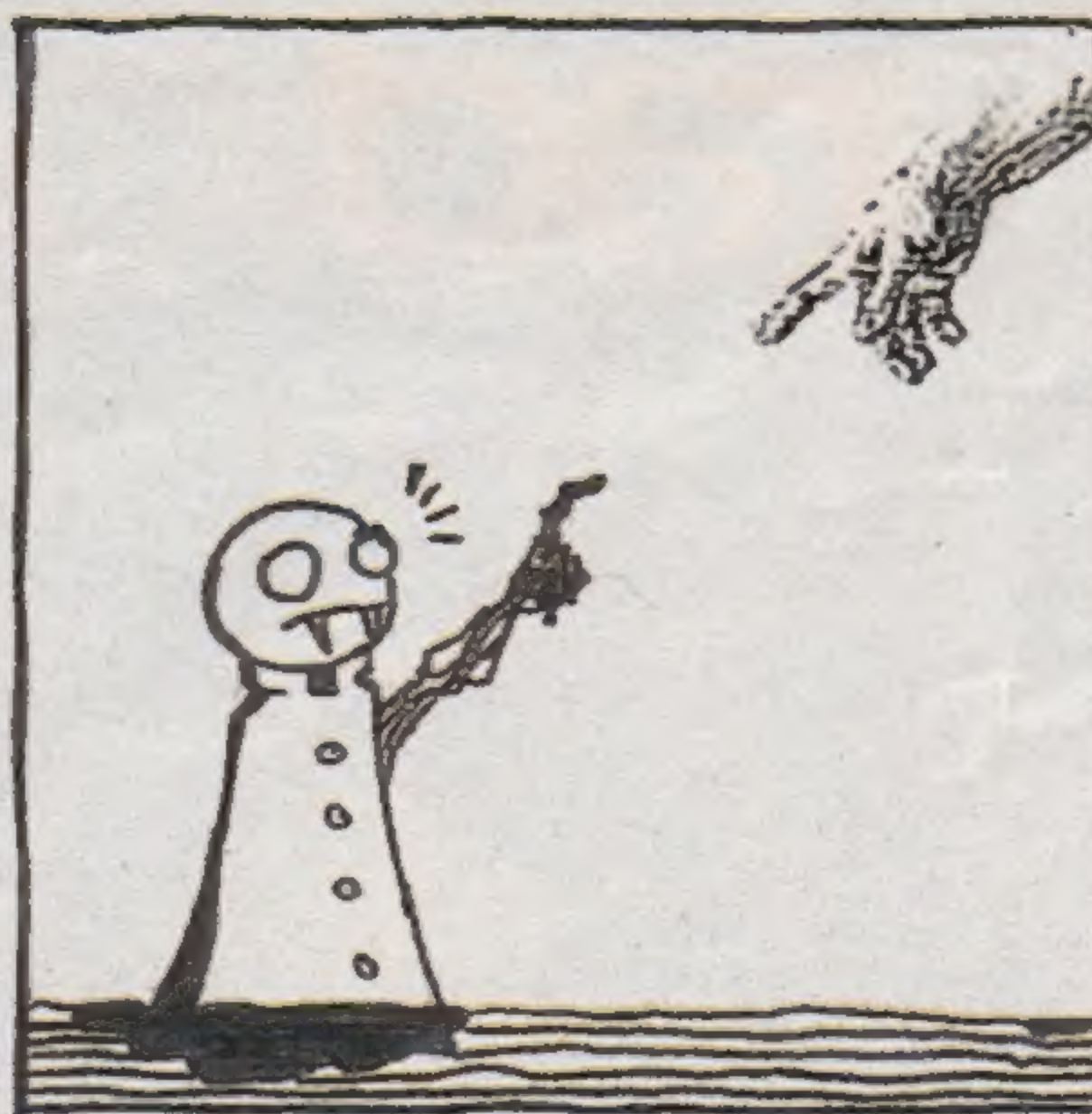
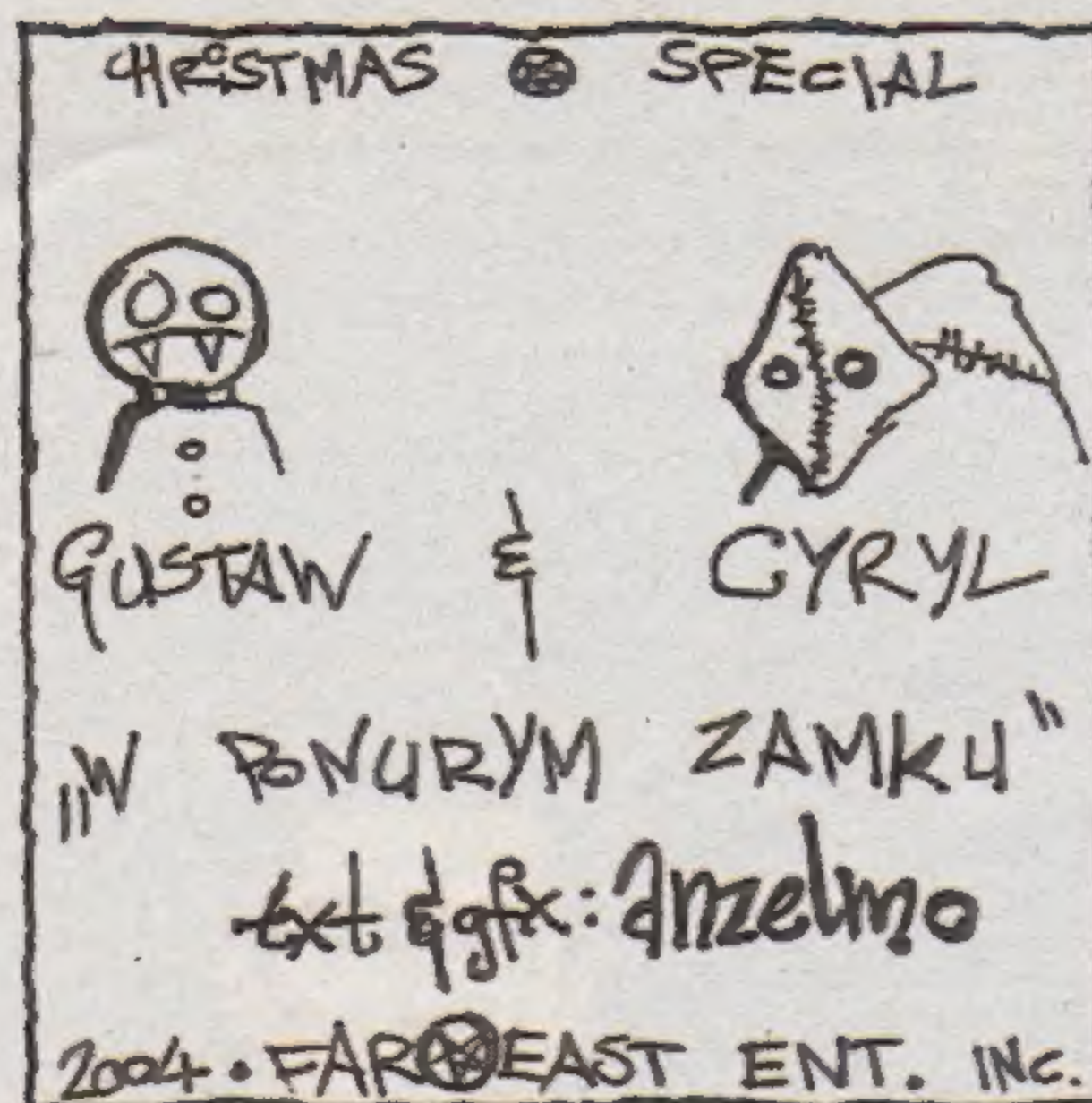
# ...radiostacja...

muzanowej generacji



warszawa 101.5 fm łódź 104.5 fm olsztyn 91.9 fm gdynia 101.1 fm gdańsk 92.0 fm  
poznań 101.6 fm zielona góra 92.9 fm wrocław 106.9 fm kraków 93.7 fm rzeszów 96.4 fm





## LISTY

### Od popaprańców i frustratów

Wasz najnowszy numer zawiera grę SPELLFORCE ZAKON ŚWITU, może to jest dosyć jakaś fajna gra, ale po jakiego ch... ją dajecie, to jest wiadome, że taką grę posiada każdy, kogo interesuje taki rodzaj gier. Daliście jakieś ch..., na którym po otwarciu widnieje cena 19.99. Jak się nie mylę, ta gra była kiedyś w „CD-Action”. To jest żenujące, żeby dawać płytę z innej gazety, wy się nazywacie CLICK!, a nie „CD-Action”. Jesteście wielkimi szmatami robiąc takie numery, nic nie dajecie od siebie. A jak ktoś kupuje CLICK! i „CD-Action” będzie mieć 2 takie same gry? kaziu337@wp.pl

Postanowiliśmy drukować adresy mailowe takich chamów i głupców jak ten, którego list widzicie powyżej. Czemu cham, to wiadomo czytając te wulgarne wypociny. A głupiec? Bo nie wie, że gra SPELLFORCE nigdy nie była dołączana do żadnej gazety, natomiast była w ofercie firmy CD Projekt, od której to firmy ją kupiliśmy, aby zaoferować naszym czytelnikom.

### Listy wykrecone

• Drogi clicku zrobisz mi pszysłogę?  
De  
• Zapomniałem się przedstawić, OKO jestem.  
Oko  
• Randall jest super spox, a frogger to qpa  
Loleq  
• Szkoda, że nie odpowiadacie na mejle.  
Szkoda, że tracicie czytelnika.  
Ed  
• Pierwszy list: Wy wszyscy jesteście... KUTASY  
Drugi list: Ludzie, proszę was dajcie do któregoś numeru jakąś fajną wyścigówkę np. COLIN 2 albo RALLY CHAMPIONSHIP.  
Oba podpisane: Tiongen

### Listy prośbne

Siema wszystkim. Nie będę wam mówił, ja cy jesteście świetni, jak robi to wielu lizusów. Po prostu napiszcie mi, co dostanę w prezencie, jak zaprenumeruję wasze pismo. Z pozdrowieniami dla redakcji (szczególnie dla pań). Iceluk

Czy mógłbym otrzymać od waszej firmy długopis, smycz (cholera, ta smycz mnie rozba-wiła. Prezent dla dziewczyny? – Randall), koszułkę lub coś podobnego? Proszę o odpowiedź.  
Tomasz

### Radio Które Ma Ryja czuwa

• Sluchaczka: Skąd się w Polsce bierze ten antysemityzm? Ja jestem właśnie takiego pochodzenia...  
o. Jacek: Współczujemy pani wszyscy...  
• Transmisja mszy z udziałem ojca R.:  
– Ile tu dzieci koło mnie! A tu taka mała dziewczynka... Ile masz lat? No co, nie umiesz mówić? Ile masz lat? Nie powiesz księdzu? No, ile masz lat? Głupie jakieś to dziecko, czy co?  
• Ekspert: Miłość do Boga można wyrażać w rozmaity sposób. Na przykład można postanowić sobie: dziś nie nażrę się czekolady jak świnią.  
• o. Jerzy: Ekonomia to jest coś takiego: mam w domu odkurzacz i muszę się zastanowić, czy odkurzać codziennie, czy też sprzedać ten odkurzacz i za te pieniądze wynająć sobie firmę, która będzie mi odkurzała.  
Sluchacz: Wie ksiądz co? Ja myślałem, że my rozmawiamy poważnie, a ksiądz tu jakieś brednie opowiada. A ten odkurzacz to niech



sobie ksiądz w dupę wsadzi. Szczęść Boże!

• Młoda sluchaczka: Odmawialiśmy koronkę do Najświętszego Serca, a do domu przyszedł pijany tatuś i zaczął kłąć. Potem usnął... No to mamusia położyła na nim obrazek z Panem Jezusem. Od tego czasu już nigdy nie widziałam pijanego tatusia.

o. Jacek: – Przestał pić?

Młoda sluchaczka: Nie wiem, bo w ogóle gdzieś zniknął.

• Sluchacz: Od trzech miesięcy słucham wyłącznie waszego radia. Wyrzuciłem telewizor na śmietnik, a w aparacie urwałem gałkę, tak aby nikt z rodziny nie mógł zmienić stacji i teraz jest tylko wasze radio u mnie w domu. I jestem naprawdę wolnym człowiekiem.

• Sluchaczka: Pół emerytury będę oddawać dla mojego ukochanego Radia Maryja.

o. Jerzy: To pięknie. A ile ma pani tej emerytury?

• Sluchaczka: Od kilku lat postanowiłam walczyć z tymi wstrętnymi wulgaryzmami w języku polskim. Na przykład idę przez park i słyszę, jak młodzi ludzie – tacy po trzydziście, czterdzieści lat – co drugie słowo tylko „kurwa” i „kurwa”. No to podchodzę do nich i mówię: „Ja wam, gówniarze jedni, zaraz nogi z dupy powyrywam”. I wie ksiądz, że to skutkuje...

• Sluchaczka: Ja się tego nie wstydzę. Mam siedemdziesiąt lat i wszystkim mówię, że jestem dzieckiem Maryi i ojca R.

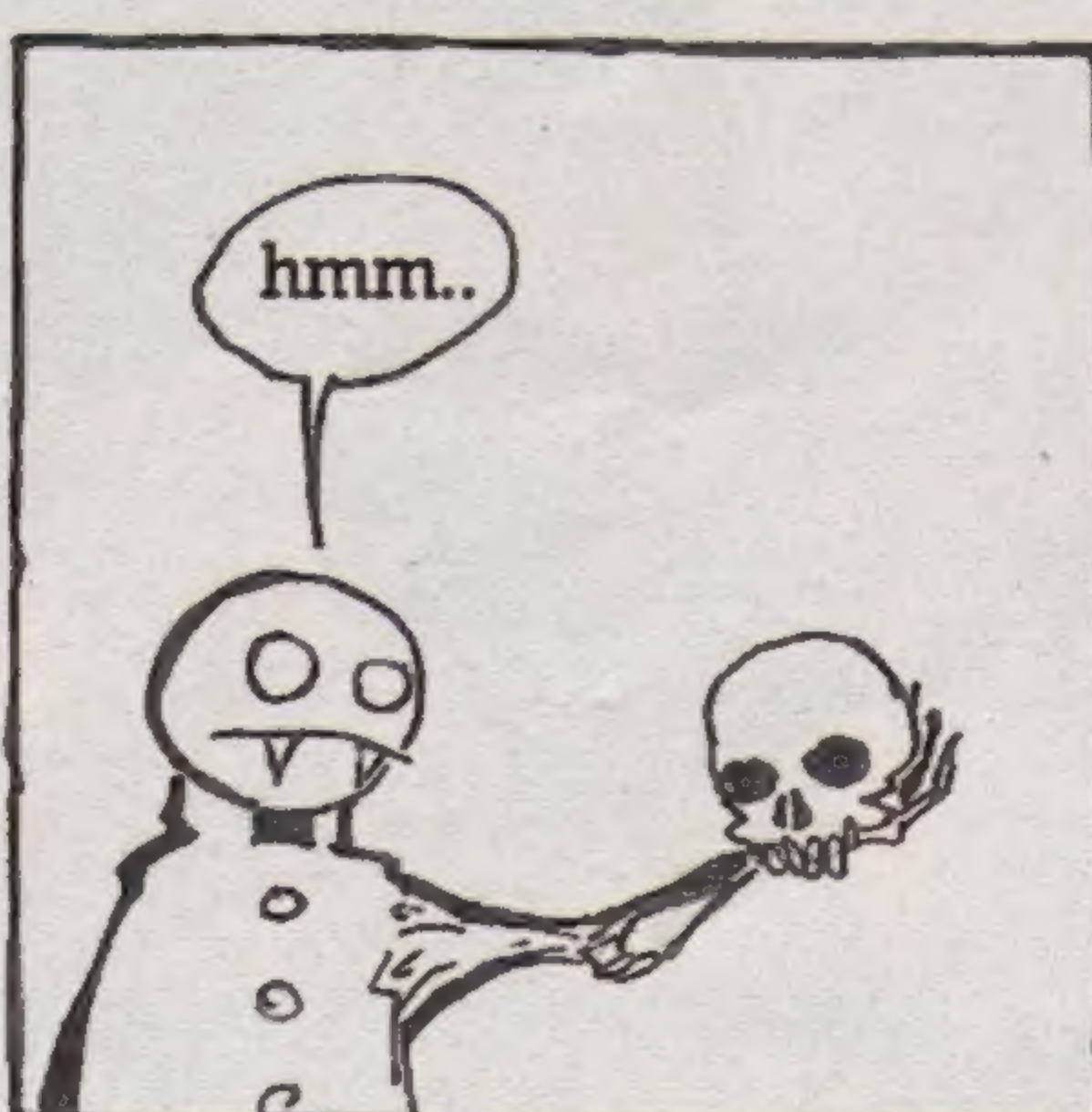
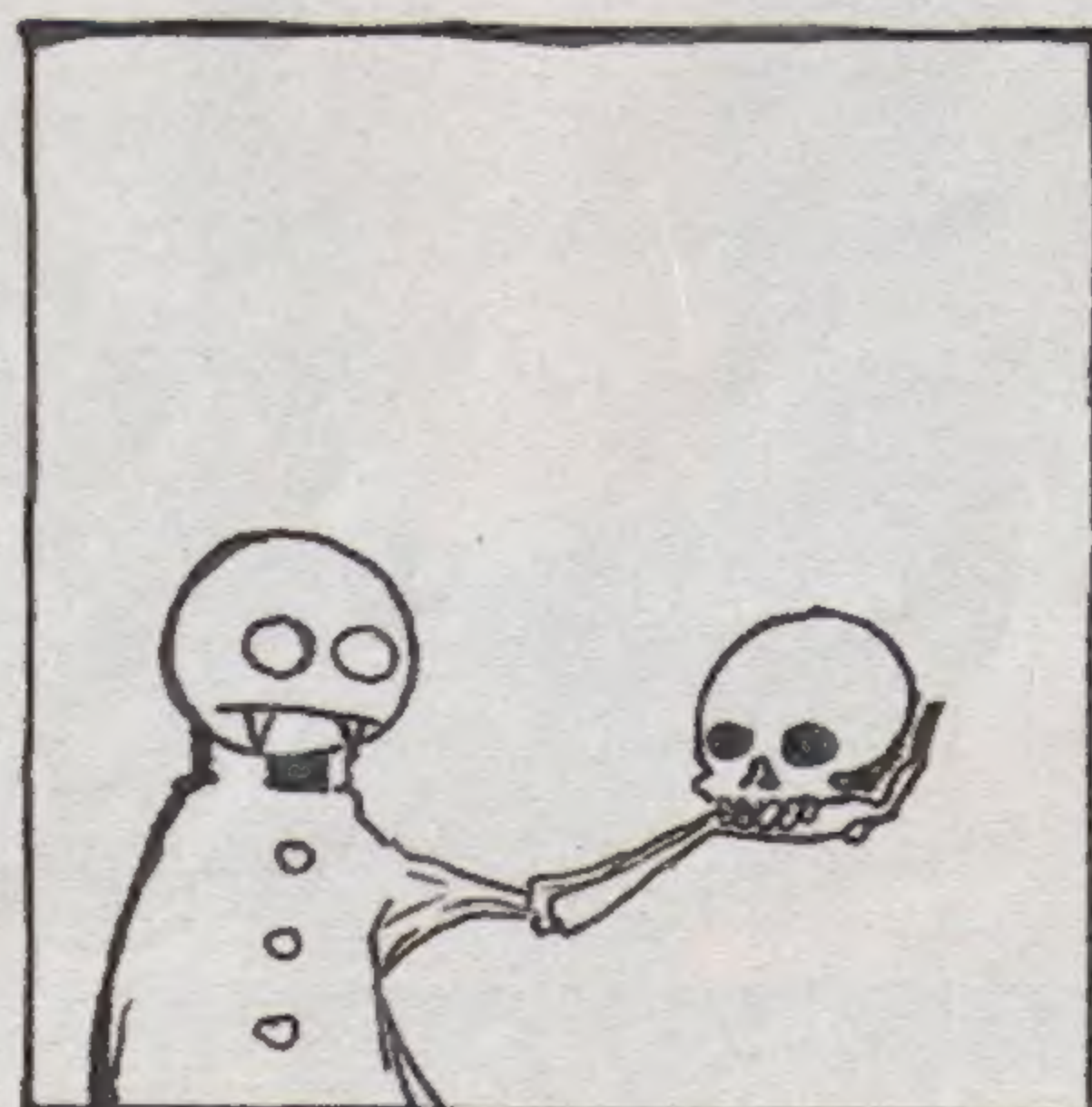
o. Jacek: – No, wie pani... To ostatnie stwierdzenie może być ryzykowne...

• Sluchacz: Wychowanie do życia w rodzinie. Ja wiem, co to jest... To jest wychowanie w polskich szkołach do życia w burdelach. Niech mi ksiądz nie przerywa. Ja mam osiemdziesiąt lat i już przed wojną bardzo często widziałem takie młode, zdeprawowane dziewczynki w burdelach we Lwowie.

### Bushyzmy

Prezydent George W. Bush, choć zapewne zapisze się w historii jako jeden z najwybitniejszych prezydentów USA w dziejach, znany jest z zabawnych gaf językowych. Oto niektóre z nich:

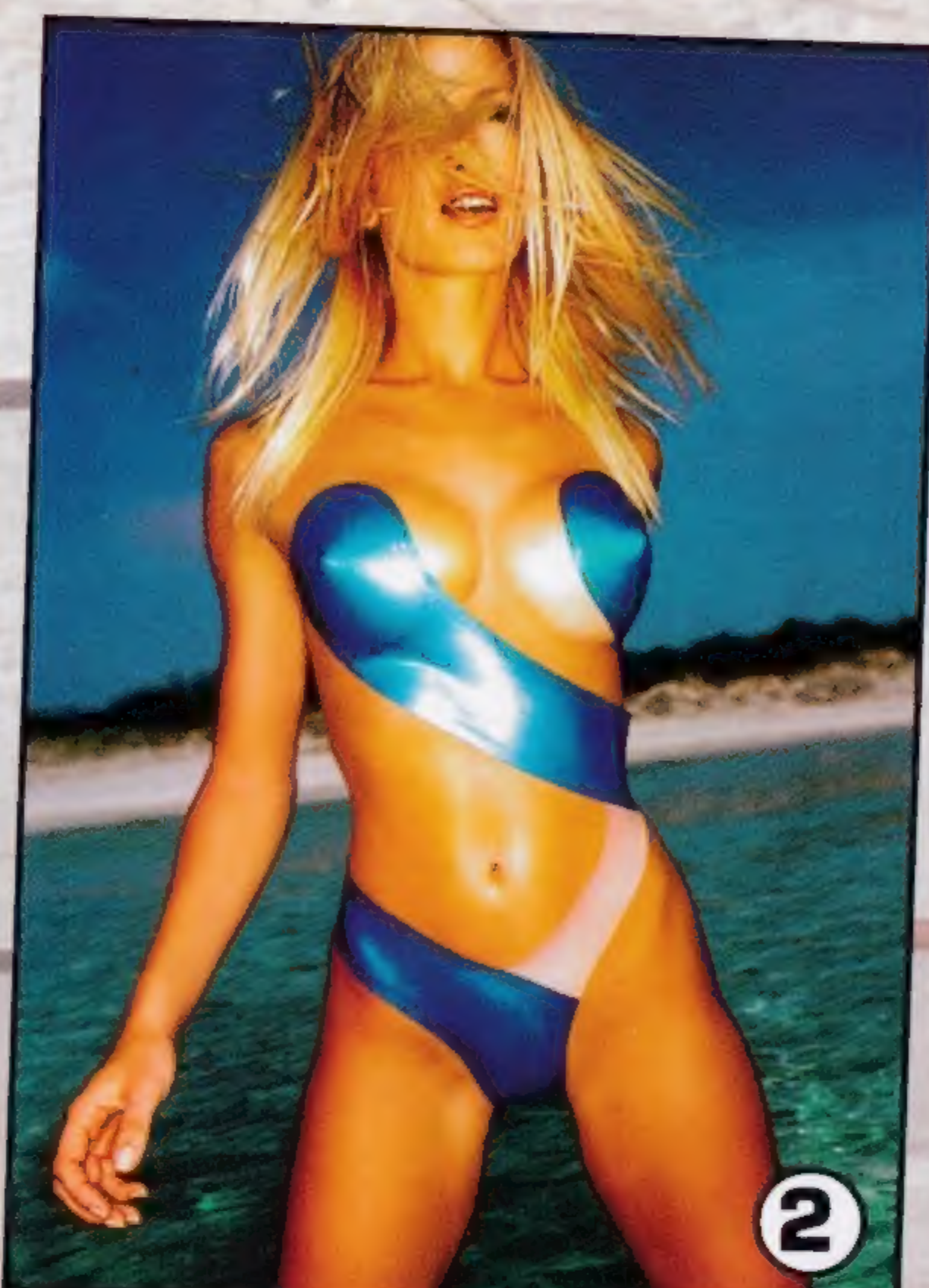
- 1 Nadszedł dla ludzkiej rasy czas, by dotrzeć do Układu Słonecznego.
- 2 To nie skażenie ma negatywny wpływ na środowisko. To wina brudnej wody oraz brudnego powietrza.
- 3 Dla NASA (National Aeronautics and Space Administration) kosmos nadal jest priorytetowym celem.
- 4 Jesteśmy przygotowani na wszelkie niespodziewane zdarzenia, które mogą się wydarzyć albo nie wydarzyć.
- 5 Kiedy pytają mnie, kto jest odpowiedzialny za uliczne awantury i morderstwa w Los Angeles, moja odpowiedź jest prosta. Kto jest winien awantur? Awanturnicy są winni! Kto jest winien morderstw? Mordercy są winni!
- 6 Jeśli nie odniesiemy sukcesu, narażamy się na ryzyko porażki.
- 7 Ameryka ma zobowiązania wobec NATO, gdyż jest częścią NATO. Ameryka ma zobowiązania wobec Europy, gdyż jest częścią Europy.





# Wybieramy miss Clicka

FUN



## Wybierz najpiękniejszą!

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CL.PI.#, zamiast # umieszczając numery od 1 do 13 w zależności od tego, którą dziewczynę wybrałeś. Na odpowiedzi czekamy do 31 grudnia 2004.

koszt wysłania wiadomości – 1.22 zł z VAT

Postanowiliśmy zaprezentować wam nasze najbardziej inteligentne :) znajome oraz koleżanki. W listach jak zaklęcia powtarzają się prośby: „więcej dziewcząt, więcej dziewcząt!”. Mamy więc nadzieję, że tym razem dawka kobiecego piękna, wdzięku oraz uroku jest bardziej niż wystarczająca...

Frogger i ja (ja to znaczy – Randall) mamy już swoje faworytki. A są nimi damy z numerami 4 oraz 7. Ale oczywiście niczego wam nie sugerujemy, gdyż wszystkie dziewczyny są prześliczne i warte grzechu (a nawet bardzo, bardzo wielu grzechów! Bez skruchy i pokuty!).



# WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ

## LICZY SIĘ JAKOŚĆ

Jeśli chcesz wiedzieć jakie gadżety możesz ściągnąć na swój telefon, wyślij SMS-a na numer **7128**, a w treści wpisz **CO MARKA MODEL** swojego telefonu - koniecznie w tej kolejności (np. **CO NOKIA 3310**).

**PROMOCJA!!!** Napisz na początku SMSa hasło **PROMO** (np. **PROMO BG1505072R83**) aby, oprócz zamówionego gadżetu, otrzymywać od WapStera informacje o promocjach, oraz specjalnie przygotowanych tapetach i dzwonekach za pół ceny! Jeśli chcesz zrezygnować z otrzymywania tych informacji wyślij SMSa o treści **PROMO STOP** na numer **2800** (opłata jak za standardowy SMS w Twoim planie taryfowym).



WWW.WAPSTER.PL

WAP.WAPSTER.PL

### KOLOROWE TAPETY NR 7928



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000R83**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000R83**).

### GRY JAVA NR 7928



**N3:** NOKIA (3510i)  
**N4:** NOKIA (3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6200, 6220, 6230, 6610, 6800, 6820, 7200, 7210, 7250)  
**N6:** NOKIA (3650, 3660, 7650)  
**SAM:** SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)

**SC:** SIEMENS (S55, S55S, M55)  
**SE:** SONY ERICSSON (T610, T630)  
**MT7:** MOTOROLA (T720i, T722i)  
**MV:** MOTOROLA (V300, V500, V525, V600)  
**SH:** SHARP (GX10, GX20, GX30)

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97R83**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97R83**).

### DZWONKI NR 7228

Ascteholix, Suczki	T1091617R83	Kasia Kowalska, To Co Dobre	T1508937R83
ATB, Ecstasy	T1533790R83	Kate Ryan, Libertine	T847198R83
Aventura, Obsession	T1615174R83	K-Mar, Femme Like You	T1669084R83
Barthezz, On the Move	T1464707R83	Kombi, Sen się spełni	T1669098R83
Blue Lagoon, Break My Stride	T1674811R83	Kreskówka: Gumisie	T732064R83
Boys, Jesteś szalona	T1483743R83	Kreskówka: Pszczółka Maja	T10430R83
Britney Spears, Everytime	T1409596R83	Mandaryna, Here I Go Again	T1508943R83
Christina Aguilera feat. Missy Elliott, Car Wash	T1689359R83	Maroon 5, This Love	T1394457R83
Danzel, Pump It Up	T1516253R83	Monika Brodka, Ten	T1650783R83
DJ Alien, Driver	T1689385R83	Mousse T., Pop Muzak	T1681619R83
DJ Tiesto, Traffic	T1394351R83	Natasha Bedingfield, These Words	T1681466R83
DKA, Jakby to było	T1217990R83	O-zone, Dragostea din tei	T1394891R83
Eamon F**k It	T1394370R83	Pc Park, Klatka	T1681452R83
East 17 Thunder	T1663737R83	Peja, Glucha Noc	T705082R83
Eminem, Just lose it	T1689363R83	Pięć Dwa Debiec, To my	T1444040R83
Eric Prydz, Call On Me	T1674809R83	Rammstein, Amerika	T1630425R83
Farba, Chcę tu zostać	T1398258R83	Robbie Williams, Radio	T1681454R83
Film: Mortal Kombat	T1260973R83	Różowa Pantera	T931536R83
Film: Uprawdzenie Agaty	T575126R83	Sumptuastic, Kolesanka	T1508914R83
Gigi D'Agostino, Silence	T1669072R83	The Rasmus, Guilty	T1694448R83
Green Day, American Idiot	T1681450R83	Toples, Ciało do ciała	T1620416R83
In-Grid, Milord	T1530414R83	Toples, Sasiadka	T1595769R83
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	T1400404R83	Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla	T1540359R83

**NOKIA:** PODAJ NUMER Z LITERA "T", NP. **T1062R83**  
**SIEMENS:** ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. **J1062R83**  
**SEND:** ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. **SD1062R83**  
**SAMSUNG:** ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. **U1062R83**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1062R83**). ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062R83**).

### SMS GRAFICZNY, WYGASZACZ EKRANU NR 7228



**NOKIA:** WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA, NP. **L815660R83**  
**SAMSUNG:** ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660R83**

**NOKIA WYGASZACZ:** ZAMIAST "L" WPISZ "V", NP. **V815660R83**  
**MOTOROLA:** ZAMIAST "L" WPISZ "ML", NP. **ML815660R83**

**ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660R83**  
**SONY ERICSSON:** ZAMIAST "L" WPISZ "T", NP. **T815660R83**

**SIEMENS:** ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660R83**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660R83**). JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660R83**).

Koszt wysłania SMS-a to: numer **7228**: 2 PLN (2,44 z VAT), numer **7928**: 9 PLN (10,98 z VAT).  
Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH. Reklamacje można zgłaszać w dni robocze od 9:00 do 17:00 pod numerem (22) 331 93 38 lub na adres internetowy **WAPSTER@WAPSTER.PL**  
ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!